3 DVD 4 ЧАСА ВИДЕО; **8.5** ГБ МОДОВ; ТОННЫ ДЕМОВЕРСИЙ, ПАТЧЕЙ, СОФТА **3 DVD**

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#02(74)
ФЕВРАЛЬ 2010

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 280 РУБ

СТР. 36
ИТОГИ 2009 ГОДА
ЛУЧШИЕ ИГРЫ ЗА ПОСЛЕДНИЕ 12 МЕСЯЦЕВ

СТР. 98
COLIN MCRAE: DIRT 2
БЕЗДОРОЖЬЕ И DIRECTX 11

СТР. 84
THE SABOTEUR
НАШ ЧЕЛОВЕК В ПАРИЖЕ

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 55 ИГР

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100018 10002

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

ТЕМА НОМЕРА

«PC ИГРЫ» В ГОСТЯХ У IO INTERACTIVE СТР. 8

ПОСТЕРЫ: DISCIPLES 3 | STARCRAFT 2 **ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:** DIABLO 3 | SERIOUS SAM HD | JAMES CAMERON'S AVATAR

EDITORIAL

С наступившим новым игровым годом тебя, читатель! Нет, мы, конечно, в курсе, что цифры в календаре поменялись еще месяц назад, но так уж повелось, что именно февральский номер «РС ИГР» делит для нас время на год старый и год новый. Центральный материал этого номера – эпическое подведение итогов, в котором приняли участие почти все наши авторы. В этом году мы решили не устраивать ритуальный общередакционный шабаш, а предоставили каждому полную свободу мысли и слова на его личном журнальном развороте. С кем-то ты наверняка согласишься, а с кем-то, может, и нет. Присоединяйся к обсуждению на странице 36 и на форуме журнала.

Кроме того. Во-первых, за отчетный период наш корреспондент побывал в Дании в студии IO Interactive и вернулся оттуда с рассказом о многообещающей новой части атмосферного бандитского шутера Kane & Lynch. Во-вторых, мы провели конкурс на лучшую читательскую рецензию... еще не вышедшей игры будущего. Материалы получились очень любопытными и оригинальными – обрати внимание на результаты конкурса на странице 144 и на нашем DVD. В-третьих, с нами начинает работать Александр Барышников – опытнейший автор, прекрасно известный по своей работе в великом журнале древности Game.EXE. В-четвертых, один из постеров к этому номеру превратился в календарь на текущий 2010 год с картинкой из StarCraft 2 – игры, которую мы готовы заочно признать лучшим релизом нового года. Желтым цветом в календаре отмечены даты выхода свежих номеров «РС ИГР», чтобы ты точно знал, когда ждать любимый журнал.

И последнее, но самое важное. Мы хотим извиниться. Череда новогодних праздников совершенно выбила нас из колеи, и мы, подкошенные визитом Деда Мороза, не нашли в себе силы породить на свет божий новый выпуск «Серьезной аналитической передачи». Это целиком наша вина. Просим прощения. В следующем номере исправимся. Обязательно. И оставайтесь с нами!

Игорь Сонин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ЯНВАРЕ?

АНАТОЛИЙ СОНИН

Раз уж мы в этом номере подводим итоги года, подведу тут итоги личные музыкальные. Я совсем коротко: лучший альбом 2009-го изображен на аватаре сверху. Кто его узнает, тот молодец. Кстати, новостная сводка: я теперь тружусь в журнале на должности редактора обзоров и превью. Будем вместе делать «РС ИГРЫ» еще правильней. ■

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Уж на что я не любитель комиксов, а случайно попавшую в руки Batman: Arkham Asylum не выключил, пока не прошел весь сюжетный сингл. Локализация – блеск! Джокер выше всех похвал, а Харли Квинн – любовь навеки! К страничке с моими итогами года мысленно добавь «Упущенная игра 2009 – Batman: Arkham Asylum». ■

ПАВЕЛ ДЕМИН

За Colin McRae DiRT 2 садился нехотя, с усилием. Но мало того что игра оказалась что надо, так она еще задала тон всем новогодним каникулам. Когда пилотировал авто по заснеженным московским улицам, так и тянуло дернуть за ручник. В чем себе не отказывал. Разумеется, в трезвом, несмотря на праздники, виде и с пристегнутым ремнем безопасности. ■

ВЛАДИМИР КАРПОВ

Новогодние праздники не смогли помешать редакции сделать самые крутые в истории журнала «Итоги года». Впервые в работе над главным материалом приняли участие все (ну почти все – не важно) авторы! Мы довольны результатом и по-настоящему гордимся, что в нашем журнале работают такие замечательные и интересные люди, которым всегда есть что сказать тебе, читатель. ■

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №02(74) 2010

И.о. главного редактора
Игорь Сонин
igor_sonin@gameland.ru
Редакторы
Владимир Карпов, Анатолий Сонин, Иван Гусев, Денис Кублицкий, Игорь Федюкин, Кирилл Перевозчиков, Борис Соколов
Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Вера Юрьева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников
GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудобская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плюшев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru

Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

Директор по дистрибуции
Андей Степанов
andrey@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
devald@gameland.ru
Руководитель регионального направления
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2009

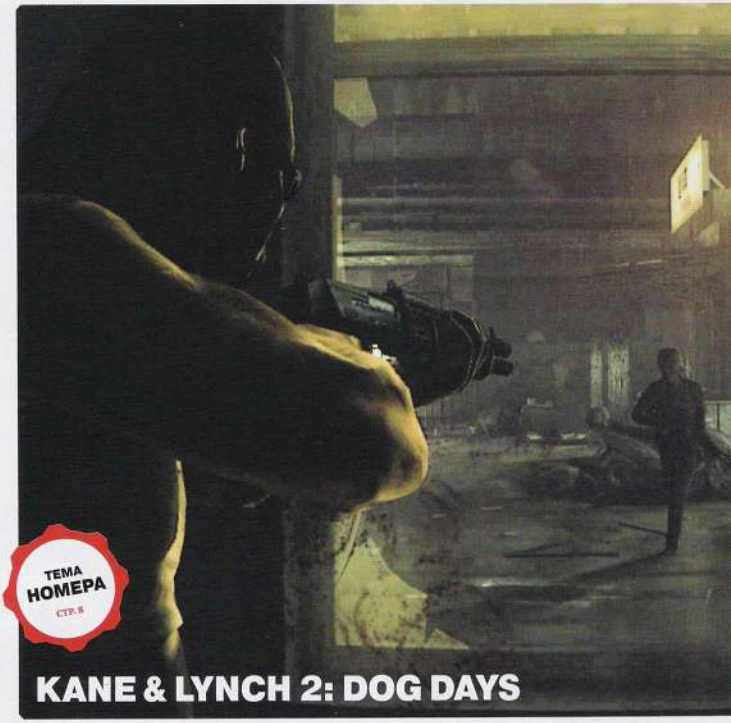
СОДЕРЖАНИЕ

NAPOLEON: TOTAL WAR. От Революции до Ватерлоо: жизнь и карьера Наполеона на экране твоего монитора. СТР. 28

DIABLO 3. Великая «Диабла» возвращается в новом обличье и со знакомой игровой механикой. Уже совсем скоро. СТР. 74

DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС. Мы возлагали на эту игру большие надежды. И... лучше бы она повременила с выходом. СТР. 100

RUNAWAY 3: ПОВОРОТ СУДЬБЫ. Никто не ждал, а они пришли. Приключения Джины и Брайана продолжаются! СТР. 118



1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Kane & Lynch 2: Dog Days

НОВОСТИ
14 События индустрии
22 Релизы и бестселлеры
24 Календарь
25 10 интересных фактов
26 Игровая карта мира

РАЗВЕДКА БОЕМ
28 Napoleon: Total War
32 Aliens vs. Predator
34 Command & Conquer 4: Эпилог

СПЕЦ
36 Итоги года

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
70 Галерея
74 Diablo 3
78 Brink
80 Supreme Commander 2
82 The Settlers 7: Paths to a Kingdom

РЕЦЕНЗИИ
84 The Saboteur
90 Властелин колец Онлайн: Осада Лихолесья
93 Serious Sam HD: The First Encounter
94 Предтечи
97 Dark Fall: Lost Souls
98 Colin McRae: DiRT 2
100 Disciples 3: Ренессанс
102 Football Manager 2010
104 FIFA Manager 10
106 Ninja Blade
108 Империя: Смутное время
110 Rogue Warrior
112 Король Артур
114 James Cameron's Avatar
116 LEGO Indiana Jones 2: Приключение продолжается
118 Runaway 3: Поворот судьбы
120 The Sims 3: Мир приключений
122 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
124 Дневник разработчиков U-WARS
126 Дневник разработчиков Wargaming.net

INDIE GAMES
130 Игры от независимых разработчиков

СПЕЦ
134 Мастер Лоуполи
144 Открытый конкурс уникальных идей. Подведение итогов

ОНЛАЙН
146 Онлайновые новости
148 Флеш-рояль

СОДЕРЖАНИЕ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Альфа-Банк	2 обл.
Журнал Total Football	3 обл.
1С-СофтКлаб	4 обл.
Grafitec	3, 89
Electronic Arts	7
1С-СофтКлаб	31, 83
Хитзона	133
Настроение	153
Подписка Общ.	157
Подписка Ред.	173
Зебра	185

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Aliens vs. Predator	32
Brink	78
Colin McRae: DiRT 2	98
Command & Conquer 4: Эпилог	34
Dark Fall: Lost Souls	97
Diablo 3	74
Disciples 3: Ренессанс	100
FIFA Manager 10	104
Football Manager 2010	102
James Cameron's Avatar	114
Kane & Lynch 2: Dog Days	8
LEGO Indiana Jones 2: Приключение продолжается	116
Napoleon: Total War	28
Ninja Blade	106
Rogue Warrior	110
Runaway 3: Поворот судьбы	118
Serious Sam HD: The First Encounter	93
Silent Hill 4: The Room	190
Supreme Commander 2	80
The Saboteur	84
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	82
The Sims 3: Мир приключений	120
World of Warcraft	150
Властелин колец Онлайн: Осада Лихолесья	90
Империя: Смутное время	108
Король Артур	112
Предтечи	94

ИТОГИ-2009. Десятки игр, чертова дюжина авторов и более 30 страниц текста. «РС ИГРЫ» выносят свой вердикт. СТР. 36

ИСТОРИЯ 3D REALMS. 3D Realms, увы, скончалась. Вспомним все лучшее, что было связано с легендарной студией. СТР. 174

ЛОУПОЛИ. Эксклюзив «РС ИГР»! Мастер Лоуполи выведывает у разработчиков, как создавались герои Disciples 3. СТР. 134

150 Дневники World of Warcraft
154 MMO-итоги года 2009-го

ЖЕЛЕЗО
158 Железные новости
160 Тестирование материнских плат на базе чипсета Intel P55 Express
164 Тестирование QNAP TS-210
166 Тестирование монитора Acer G243HQ
168 Тестирование Speedlink Minnit2 3-Button Micro Mouse
169 Тест компьютера Ulmart Nitrogen LE
170 Сделай сам
171 Видеокарты семейства AMD Evergreen
172 Конфигурация

РЕТРО
174 Хроники трехмерного королевства Скотта Миллера
181 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
182 Письма

186 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
190 Silent Hill 4: The Room

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Произведение искусства! Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

Автор:
Анатолий Сонин

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

БЛОКБАСТЕР ДЛЯ ПОКОЛЕНИЯ YOUTUBE

Четыре часа дня по местному времени, за окном иллюминатора Копенгаген. Теоретически. На самом деле там тьма кромешная и крыло самолета, которое трясет так, что хочется еще раз прочитать руководство по безопасности. Где-где тут запасной выход?

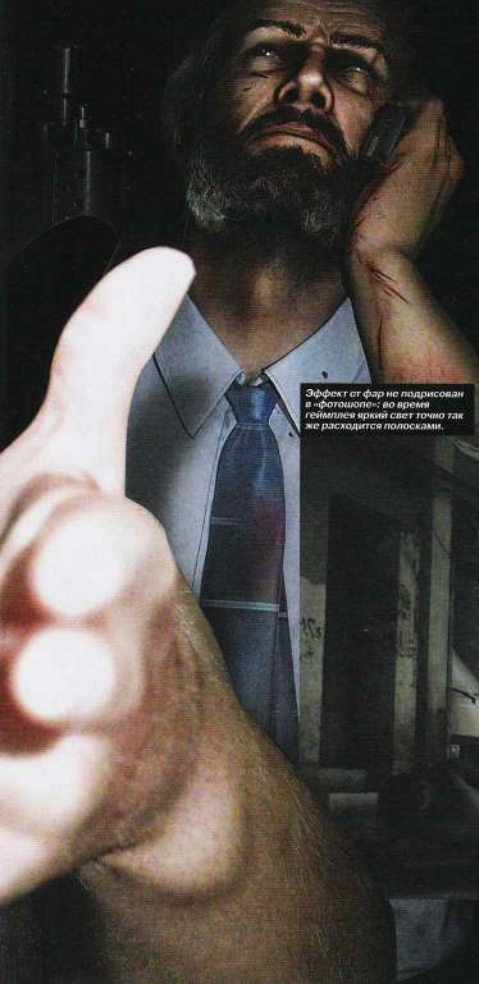
- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.kanepodlynch.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Первое впечатление: не хочу в Копенгаген, пустите меня домой. В дни нашего визита погода была настолько ветреной, что каждое утро в заборе у гостиницы торчала новая пара сломанных зонтиков. Как здесь люди живут – ума не приложить. «И как только вы там живете, в Москве этой?» – спрашивают нас разработчики из IO Interactive, пока мы с ними расписываем прохладительные напитки в кафе на окраине города (у нас была кока-кола, честно-честно!). «Полтора часа до работы? Мы максимум десять минут до офиса добираемся, и то на велосипеде». Да, живут они тут, видимо, неплохо. Тем более что экстремальные ветры удивляют не только туристов вроде нас, но и местных жителей: обычно улочки тихие, спокойные и уютные. Так и кажется, что в каждом домике сидит добрая бабушка с вареньем и ждет внуков – как в сказках Ганса Христиана Андерсена, он ведь как раз в Дании жил. «У вас тут город как из сказки», – говорим. «А то! Мы большая деревня, только притворяемся городом».

Притворяются весьма удачно: офис IO Interactive на деревенскую избушку совсем не похож. Пятиэтажный домище от подвала до чердака забит двумя сотнями профессионалов, создавших Hitman, Kane & Lynch, Freedom Fighters и... Mini Ninjas. То-

ШАНХАЙ

После слов «...и действие у нас будет развиваться в Шанхае» зал ахнул. Как так? Ведь в новом консольном экшене Army of Two: The 40th Day тоже Шанхай! А это прямой конкурент Kane & Lynch 2 – обе игры делают упор на кооператив. На вопрос, не пугает ли их такая конкуренция, разработчики только отмахиваются: проекты, мол, совсем не похожи. А Шанхай – локация для боевика прекрасная: есть тут и грязные темные улочки, и светящиеся неоном дорогие кварталы. Да и в сюжет город хорошо вписывается: Шанхай с его 19 миллионами жителей (а это, на минуточку, почти в два раза больше, чем в Москве) стал отличным местом для бандитов, желающих «залечь на дно». Вот Линч туда и приехал.



ворим же, большая команда. Утром второго дня, пока у некоторых журналистов голова еще не отошла от вчерашней... кока-колы, мы приходим в офис в надежде узнать, куда теперь занесло Кейна с Линчем. Пока ждем разработчиков, есть время поглядеть по сторонам: из окон прекрасный вид на реку, на стенах постеры игр. Но игр уже вышедших – секреты IO Interactive так просто не выведать. Сотрудники спускаются, и мы вместе с журналистами из Германии, Италии, Испании и Португалии едем в стеклянном лифте наверх. Между делом изучаем здание: внизу фойе, наверху – комнаты для конференций и столовая, второй, третий и четвертый этаж заставлены компьютерами – видно, там что-то разрабатывают. На втором, как мы выяснили позднее, делается Kane & Lynch 2. Обитатели четвертого, судя по всему, еще не оправились от Mini Ninjas, а может, уже и принялись за сиквел. Что же тогда на третьем? Новая Hitman? Вслух этот вопрос даже не задаем – и так ясно, что ничего не скажут. Нам даже фотографировать в офисе запретили строго-настрого.

Дзинь! Приехали. Заходим в комнату для конференций, рассаживаемся. С нами гейм-дизайнер, арт-директор и кто-то еще из дизайнеров уровней. Выключается свет, включается проектор. На большом экране стартует презентация.

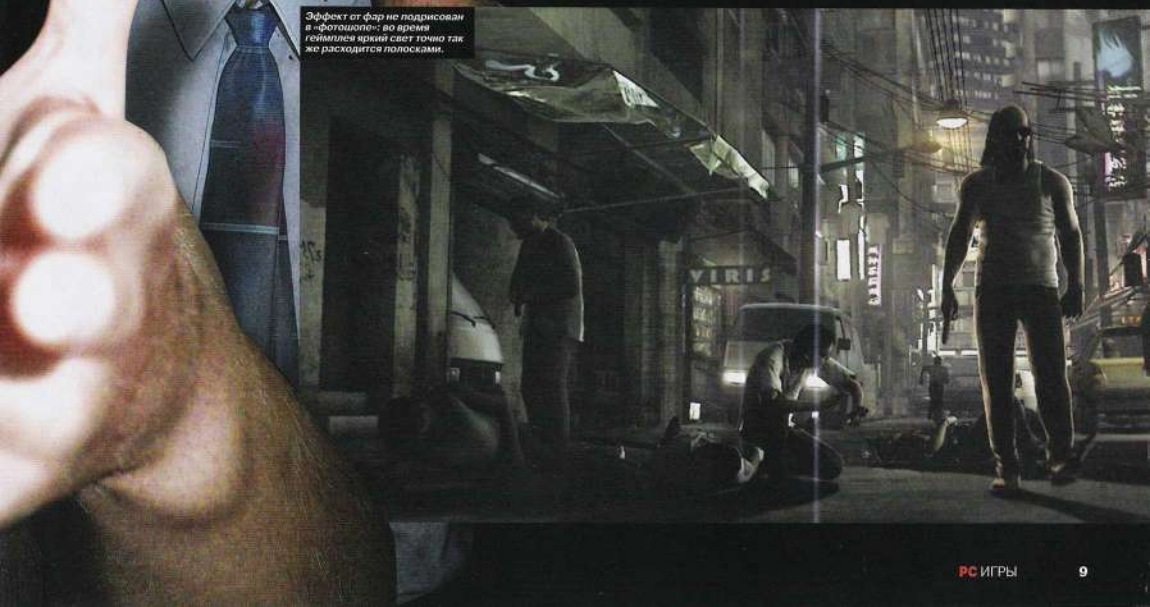
Рассказ начинается издалека – сперва мы вспоминаем первую часть. А ты, читатель, ее помнишь? Игровая пресса оригинальный экшен заклевала, а мы хоть и поставили игре скромные 7 баллов, но все-таки отвели ей особое место в своем сердце. Простенький геймплей не позволил задрать оценку повыше, но какой там сюжет, какие диалоги, какие персонажи! Герои понравились не всем – двое бандитов-неудачников были неожиданными претендентами на главные роли в боевике. Психопат Линч, который то и дело теряет контроль над собой и начинает расстреливать невинных (в число этих невинных, как намекали авторы, входила и жена Линча), и профессиональный наемник Кейн в первой части нашли врагов как в полиции, так и в бандитском мире. Оригинальная игра мрачная до невозможности: в ней концовки хоть и две, но обе несчастливые.

Какой же финал оказывается каноничным? Разработчики схитрили: никакой. Дочь Кейна жива, хоть и ненавидит отца, Линч не унывает и даже остается с напарником в приятельских отношениях.

События сиквела развиваются примерно через полгода после окончания оригинальной истории. Линч стал поспокойнее и нашел себе работенку в преступном мире Шанхая – в Китае он живет со своей девушкой (интересно, ее убьют в начале игры или в середине?), время от времени выполняя задания для крупного британского бандита. Однажды, когда дело подворачивается особенно хитрое, Линч решает перестраховаться и вызывает на подмогу Кейна. Но стоит дуэту воссоединиться, как все вновь катится в тартарары. По неизвестной пока причине героям приходится бросать чемоданы и пускаться в бега. И от полиции, и от бандитов – как обычно.

ДАУНШИФТИНГ

Авторы готовятся нас удивить: «Для новой части мы захотели переписать каноны не только сериала, но и всего жанра. Нужно было добиться реализма, а пото-



Эффект от фар не подрисован в «фотошопе»: во время геймплея яркий свет точно так же расходится полосками.

му пришлось ответить на вопрос "А что же реально?". Как раз таких рассуждений ожидаешь, когда летишь смотреть игру за тридевять земель. Молодцы, господа, видим, что стараетесь.

«Как человек отличает документальное видео от постановочного?» На экране заиграли ролики с YouTube – все они сняты в Шанхае, все, с первого кадра ясно, сняты вживую. «Мы изучили любительские съемки и поняли, как именно современный человек отличает поддельное видео от настоящего. С этими знаниями мы решили сделать игру, которая будет казаться вам подлинной».

На экране Линч. Изображение в зернах, камера завалена на бок, герой с кем-то говорит, но его совсем не слышно. С первого кадра понятно: «снято вживую». Проходит буквально пять секунд, ролик заканчивается и начинается игра. Странное чувство: ничего не меняется, все еще видно, что «снято вживую». Скриншоты этого ощущения не передают – в журнале ты видишь просто некачественные картинки. Мы же, сидя в зале, только что рот от удивления не раскрыли. Если первую Kane & Lynch критиковали за то, что она в угоду сюжету наплевала на геймплей, то сиквел за такой сюрреализм могут и вовсе растерзать. Текстуры местами размазанные, модельки героев немножко косолапые, но такой картинки мы нигде еще не видели. До сих пор никто даже не пытался взглянуть на игры с этого ракурса: авторы намеренно ухудшают качество изображения, чтобы добиться художественного эффекта. За это их стоит как минимум уважать.

Как и раньше, одиночную кампанию можно проходить только за главного героя. Кейн доступен лишь в кооперативе.

СОЗДАЕТСЯ ПОЛНОЕ ОЩУЩЕНИЕ ТОГО, ЧТО ИГРА СНИМАЕТСЯ НА ДЕШЕВУЮ РУЧНУЮ КАМЕРУ.

«Ранен, но не мертв» в исполнении Кейна. Герой падает, но все еще может драться.

БРЮС И ЛИНЧ

Как и разработчики BioShock 2, сотрудники IO Interactive знать ничего не знают об экранизации своего сериала. «Что с фильмом? Вы его хоть официально можете подтвердить?» – спрашиваем мы. «Если честно, новости про экранизацию мы читаем на игровых сайтах, как и все остальные. Так что не знаем совсем ничего». Зато Брюс Уиллис (Bruce Willis) существование ленты Kane & Lynch уже подтвердил: он прочитал сценарий, одобрил его и согласился исполнить роль холоднокровного Кейна. Кто станет его психованным напарником, пока не ясно. Снимает фильм Саймон Крэйн (Simon Crane), который до этого ни разу не работал главным режиссером. Сюжет ленты историю из первой игры будет напоминать лишь отдаленно.

Перестрелку в ресторанчике украсила новая система разрушений: деревянные перегородки между столиками разлетаются от выстрелов в щепки.

Все скриншоты, как видите, из одного уровня – того самого, который мы смотрели у разработчиков. Больше пока ничего не показывают.

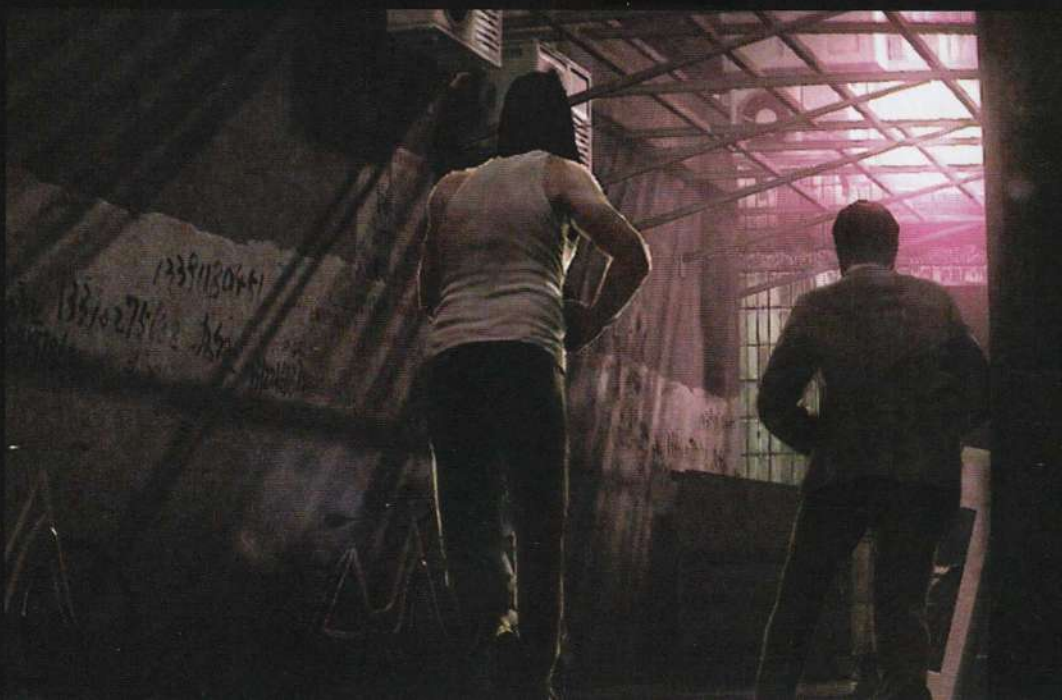
На экране скачут артефакты изображения: то часть картинки на пару секунд «распадается» и превращается в разноцветные квадраты, то яркая вывеска засвечивает всю картинку. Полное ощущение того, что игра снимается на дешевую ручную камеру – это тебе не банальный зернистый фильтр из какой-нибудь Manhunt. Взрыв – и из динамиков раздается мерзкое шипение, как при некачественной записи. «Прямо как в новостях», – мелькает в голове. Именно такой реакции от нас и хотели добиться.

ГЛАВНЫЕ НЕУДАЧНИКИ ИНДУСТРИИ

Приходим в себя, обращаем внимание на геймплей. На экране Линч с пузом и в драной майке отстреливается от полицейских в китайском ресторанчике. Теперь именно он главный герой, но галлюцинаций можешь не бояться: авторы обещают, что психопат будет у тебя под полным контролем. Линч выбегает на задний двор, встречается с Кейном, вместе они прогуливаются по улочке среди мирных жителей, устраивают перестрелку и наконец уходят от погони на заброшенной стройке... Пара минут – и демо заканчивается. «Локации стали более правдоподобными», – объясняют авторы. Ты дерешься в самых обыкновенных местах, а не в декорациях для боевика. Сюжет демки понять было, к сожалению, невозможно: часть диалогов еще не озвучена, реплик – не написана. На вид игра ни капельки не похожа на предшественницу, но в геймплее кардинальных перемен не видно. Авторы уверяют, что

КОРОЛЕВСТВО ДАНИЯ

Дания – страна малюсенькая, там населения всего 5 миллионов человек (в четыре раза меньше, чем в Шанхае). К нашему удивлению, все местные свободно владеют не только датским, но и английским языком. Между собой горожане говорят на непонятном наречии, но стоит подойти к ним с вопросом в духе «Where is Central Station?», как они мгновенно переходят на чистый английский. Как все так хорошо выучили язык – загадка. Разработчиков в стране совсем мало. Единственная крупная датская студия, кроме IO Interactive, называется Deadline Games, да и та в прошлом году обанкротилась. Даже релиз игр по фильму «Хранители» ей не помог.



Кейн в этот раз сам на себя не похож. Как говорят разработчики, он «разочаровался и отчаялся». Добро пожаловать в клуб, Кейн.

старую боевую систему выбросили на помойку, но пока этого не заметно. Чтобы прочувствовать такие нюансы, нужно самим поиграть. Хорошо хоть автоматическое «прилипание» к стенам убрали: теперь для использования укрытий есть отдельная кнопка. Появилась также система «ранен, но не мертв»: если твоего героя подстрелили, он падает наземь и может отползти в укрытие, продолжая поливать врагов свинцом. Как и раньше, обвешать оружием с ног до головы Линча с Кейном нельзя: одно ружье за спину, второе в руки, ничего больше. Если не хватает огневой мощи – уповай на ИИ напарника. Вот только отдавать приказы другу нельзя, в этот раз нет вообще никакой системы управления отрядом. «Руководить командой – это не в духе Линча. Он просто берет дробовик и всех мочит», – резонно аргументируют разработчики. Ну да ладно, в первой части направлять соратников было не так уж интересно. Любители кооператива могут радоваться: авторы подтвердили, что играть с другом можно как с одной машины, так и онлайн. Второй геймер берет под управление Кейна, но от этого ничего не меняется. Сюжетные сценки одни и те же, локации одинаковые. Игра в этот раз будет линейной, а концовка останется всего одна. Вместе с героями ты проживешь события двух дней и двух ночей (что в реальном мире означает 8–10 часов геймплея), причем за временем позволяют следить: периодически на экране всплывают «внутриигровые» часы.

В кои-то веки серая гамма выглядит уместной: это только прибавляет картинке документальности.

ШАНХАЙСКОЕ ЛИНЧЕВАНИЕ

Под конец визита нам устроили небольшую экскурсию по второму этажу студии,

Линч хорошо знает город, а потому не странно, что в этот раз он ведет Кейна за собой.

где как раз и создается Kane & Lynch 2. «Тут программисты, тут художники, тут аниматоры». Пытаемся взглянуть на мониторы, но предусмотрительные сотрудники уже свернули все программы и только мило улыбаются. Обойдя половину студии, останавливаемся. «А что с той стороны?» – «А там делают мультиплеер, мы туда не пойдем».

Онлайновой составляющей занята команда как минимум из десяти человек. Они сооружают несколько новых режимов, но пока молчат как рыбы. Fragile Alliance, который так сиротливо смотрелся в оригинальном Kane & Lynch, в сиквеле вернется – карты будут новые, но больше ничего не изменится. В этот режиме, как и раньше, игроки-бандиты должны сначала обставить полицейских и выкрасть у них деньги, а затем разделить добычу между собой. Сперва игра выходит кооперативной, но под конец матч превращается в поединок «каждый за себя». Разбойники расстреливают друг друга, лишь бы только присвоить награбленное.

«Режимов теперь много, конечно. Может быть, мы даже выпустим их отдельным набором», – размышляют вслух разработчики, пока мы едем на лифте к выходу. «К этой весне игра, наверное, будет уже готова», – бросает еще кто-то. Меж тем пресс-релиз настаивает на сухой дате «2010 год». Проект такого калибра, надо думать, могут отложить и до праздничного сезона, а нам не терпится побывать в этом Шанхае, снятом любительской камерой. ■

Автор:
Иван Гусев

НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Тим Уиллиц (Tim Willits), креативный директор id Software

– Вы уже, наверное, слышали: наша игра Rage будет выпущена не Electronic Arts, а Bethesda Softworks. Когда? Пока об этом рано говорить. Мы работаем как проклятые. Некоторые фэны беспокоятся, не будет ли PC-версия обычным консольным портом? Без паники! Мы делаем компьютерные игры дольше 15 лет. Поклонники персоналки могут спать спокойно: Rage будет настоящей компьютерной игрой, а не портом! ■

Теперь Акира сам себе хозяин.

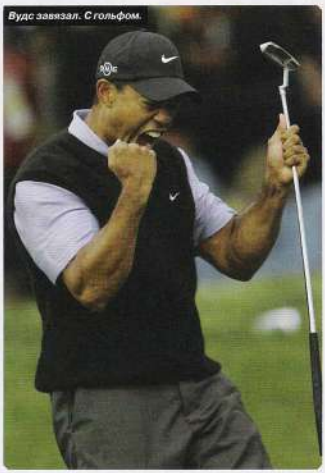
ЯМАОКА УШЕЛ ИЗ KONAMI

Японский композитор Акира Ямаока (Akira Yamaoka), известный прежде всего атмосферной музыкой к играм хоррор-серии Silent Hill, покинул издательство Konami. Его последней работой в компании стала Silent Hill: Shattered Memories – Wii-ремейк первой части. Ямаока поступил на службу в Konami в начале 90-х годов прошлого века. В последнее время он не только писал музыку к играм серии Silent Hill, но и продюсировал проекты (включая Silent Hill: Homecoming). Чем теперь займется Ямаока, неизвестно. ■

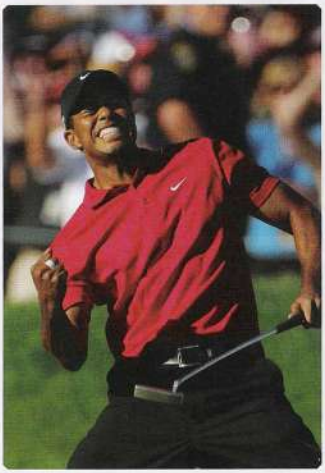
ФАКТ

2 **МЛН ЭКЗЕМПЛЯРОВ LEFT 4 DEAD 2 БЫЛО ПРОДАНО ЗА ПЕРВЫЕ ДВЕ НЕДЕЛИ СО ДНЯ РЕЛИЗА**

ТАЙГЕР ВУДС ПОДВЕЛ ELECTRONIC ARTS



Вудс завязал. С гольфом.



В Electronic Arts никак не ожидали, что лицо серии PGA Tour – гольфист Тайгер Вудс (Tiger Woods) окажется в центре скандала. Американские журналисты уличили спортсмена в супружеской неверности. Причем речь идет не об одной женщине. По разным данным, у мастера клюшки было с дюжину любовниц. Тайгер Вудс повинился и объявил: он покидает профессиональный спорт на неопределенное время, чтобы попытаться спасти свой брак. Ряд крупных спонсоров, включая AT&T и Gillette, разорвали отношения со спортсменом.

Представляем себе изумленное лицо боссов Electronic Arts, когда они узнали о решении Вудса забросить гольф. «Что значит он уходит из спорта?! – вероятно, возопил глава EA Sports Питер Мур (Peter Moore). – У нас вообще-то на днях должен состояться релиз Tiger Woods PGA Tour Online. Этому проекту необходима звездная поддержка!»

В прошлом году «электроники» объявили, что, хотя Tiger Woods PGA Tour 10 и не появится на PC, персональщики не останутся без гольфа. Их якобы ждет нечто большое. И анонсировали PGA Tour Online – браузерную спортивную MMO-игру. К тому времени, когда стало известно о проказах мистера Вудса, симулятор уже восемь месяцев находился в стадии закрытого бета-тестирования, в котором поучаствовали 75 тысяч человек. Поздно отказываться от проекта или переименовывать его.

– Наши отношения с Тайгером всегда основывались на гольфе, – официально заявил Питер Мур. – Мы стали сотрудничать с Вудсом в 1997 году, потому что увидели в нем лучшего в мире гольфиста. Да, он наделал ошибок. Однако независимо от того, что происходит в личной жизни Тайгера, и от его решения покинуть гольф Вудс по-прежнему один из величайших спортсменов в истории.

Подтвердив, что название Tiger Woods PGA Tour Online останется без изменений, «электроники» в то же время не стали отвечать на вопрос, будет ли Вудс лицом PGA Tour 11. Вероятно, думают. ■

Tiger Woods PGA Tour Online – важный проект для EA.

PGA Tour 10 разошлась тиражом, превышающим миллион копий.

ДЮК НЮКЕМ ВОЗВРАЩАЕТСЯ?

Возможно, Duke Nukem Forever выйдет под другим именем.

ХОДЯТ СЛУХИ

Этот скриншот наделал много шума.

Двенадцатилетняя история разработки Duke Nukem Forever некрасиво завершилась в прошлом году. Почти все сотрудники студии 3D Realms получили уведомления об увольнении, сам проект был заморожен. Take-Two Interactive, издатель Duke Nukem Forever, подала в суд на создателей амбициозного шутера, требуя передачи всех прав на Дюка Нюкема. 3D Realms до сих пор не закрыта, и боссы студии бодрятся, обещая новые проекты с мускулистым блондином в главной роли. Вполне возможно, что первый из них – шутер Duke Nukem D-Day. В социальной сети Facebook недавно появилась страничка Дюка Нюкема. На днях там был размещен скриншот из неанонсированной игры Duke Nukem D-Day: солдат в шлеме палит по огромному монстру на стадионе. Кадр показался знакомым фэнам Дюка. Ну как же, в мае 2009 года в интернете было выложено видео из Duke Nukem Forever, содержавшее похожую сцену! Возможно, Duke Nukem D-Day – это переименованная DNF? Вдруг 3D Realms решила все-таки выпустить игру в обход Take-Two? Другие эксперты посчитали, что скриншот взят из Duke Begins – шутера, над которым некоторое время трудилась студия Gearbox Software.

В любом случае не ждите скорого возвращения Дюка. Нюкем сейчас «в суде», и не ясно даже, за кем останутся права на этот колоритный персонаж. ■

ФИЛЬМ ПО WARCRAFT ВО ВЛАСТИ ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА

Ву по-прежнему планирует снять Stranglehold.

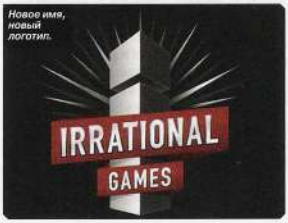
Рэйми пора браться за World of Warcraft.

Игровая и киноиндустрия продолжают брататься. Режиссера Джона Ву (John Woo) недавно спросили, не забыл ли он, что такое Stranglehold? В свое время режиссер «Круто сваренных» клялся снять фильм по мотивам экшена от Midway. Как оказалось, Ву помнит обещания и по-прежнему собирается перенести Stranglehold на большой экран. Вот только когда, неизвестно. Ву сейчас продюсирует два азиатских фильма и жутко занят. Именно поэтому он больше не планирует участвовать в разработке игр. Съемки «Человек-паука 4» отложены из-за сценарных разногласий между режиссером Сэмом Рэйми (Sam Raimi) и Sony Pictures. Команду, отвечающую за спецэффекты, распустили. Премьера никак не состоится 11 мая 2011 года, в лучшем случае в конце лета 2011-го. К чему мы все это рассказываем? Рэйми, как известно, подписался режиссировать фильм по мотивам World of Warcraft. Проблемы со сценарием «Человека-паука 4» могут привести к тому, что Сэм либо решит наведаться в Азерот прямо сейчас, либо задвинет проект на неопределенный срок – пока не выйдет очередной фильм о Питере Паркере. Делайте ставки! ■

Чужие крови не боятся.

ЧУЖИЕ В АВСТРАЛИИ

В декабре австралийская рейтингующая комиссия отказалась присвоить MA15+ экшену Aliens vs. Predator. Членов совета напугали убийства крупным планом и расчлененка. Игра студии Rebellion оказалась вне закона на территории страны. «Мы не станем цензурировать AvP для тех территорий, правительства которых не позволяют взрослым самим выбирать развлечения», – заявил представитель Sega. Издатель подал апелляцию на решение рейтингующего совета, и – о, чудо! – она была удовлетворена. Aliens vs. Predator получила рейтинг «от 15 лет» и выйдет в Австралии в том же виде, что и в других странах мира. ■



Новое имя, новый логотип.

НЕРАЦИОНАЛЬНЫЕ БОСТОНЦЫ

2K Boston? Забудьте это название. Студия, ранее известная как Irrational Games, а позже – 2K Boston, снова меняет вывеску. Отныне она называется… Irrational Games! После того как издательство Take-Two Interactive купило Irrational Games, два филиала компании были переименованы в 2K Boston и 2K Australia. 2K Boston стали всем представлять, как разработчика BioShock, однако эта команда известна и по другим отличным играм: System Shock 2, Freedom Force, SWAT 4. Устав указывать в интервью и деловых письмах, что раньше 2K Boston величалась Irrational Games, разработчики решили вернуть старое название. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Кейси Хадсон (Casey Hudson), продюсер BioWare

– Мы уже начали работу над Mass Effect 3. Выстраиваем сюжет, собираем вместе кусочки большой истории. Мы не станем затягивать с выходом заключительной части трилогии, но и торопиться тоже не стоит. Все-таки это финал эпической саги. Скрасить ожидание помогут скачиваемые дополнения. Они начнут выходить вскоре после релиза Mass Effect 2, и их будет довольно много. Новые истории, новые приключения… ■

Макс «зазвездил».

СЭМ И МАКС ЛЕТЯТ В КОСМОС

Борцы за спасение адвенчур – студия Telltale Games недавно завершила первый сезон серии Tales of Monkey Island и рассказала о своих планах на будущее. Наши надежды сбылись: рассудительный пес Сэм и истеричный кролик Макс снова вступают в бой с криминалом. Sam & Max: Season 3 стартует в 2010 году, хотя конкретная дата релиза (а также игровые платформы) пока не объявлены. Поговаривают, на этот раз Сэм и Макс будут бороться с преступностью в космосе, а кролик даже обзаведется собственным звездолетом! ■

ФАКТ

4.5

МЛН ЭКЗЕМПЛЯРОВ – ТАКИМ ТИРАЖОМ РАЗОШЛАСЬ FIFA 10 ЗА ПЕРВЫЕ ДВА МЕСЯЦА ПРОДАЖ

ПИРАТЫ ВЫБИРАЮТ MODERN WARFARE 2

Миллионы геймеров нелегально скачали Modern Warfare 2.

Продажи Prototype могли бы быть гораздо выше, если бы не пираты.

В прошлом году сайт TorrentFreak опубликовал исследование на тему, какие игры наиболее любимы пиратами. Тогда «победил» симулятор эволюции Spore. В 2009 году самой скачиваемой с торрент-трекеров игрой признана Call of Duty: Modern Warfare 2. Всего за два месяца ее загрузили себе на компьютеры 4 миллиона 100 тысяч человек. Если цифры верны (а сотрудники TorrentFreak утверждают, что пользовались информацией, находящейся в открытом доступе, и тщательно проверяли данные), издательство Activision недополучило 245 миллионов долларов. Терпимо, учитывая, что за первый день продаж Call of Duty: Modern Warfare 2 разошлась тиражом в 4.7 миллиона экземпляров. И все-таки не удивляйтесь, друзья, если следующая часть Call of Duty пролетит мимо PC, как это случилось в свое время с Call of Duty 3. Среди издателей нет филантропов. Эксперты отметили, что количество загрузок игр с торрент-трекеров в 2009 году выросло почти вдвое по сравнению с 2008-м. TOP5 «пиратского» рейтинга выглядит так:

1. Call of Duty: Modern Warfare 2 – 4 100 000 загрузок
2. The Sims 3 – 3 200 000 загрузок
3. Prototype – 2 350 000 загрузок
4. Need For Speed: Shift – 2 100 000 загрузок
5. Street Fighter 4 – 1 850 000 загрузок

Среди игр для Xbox 360 лидирует опять-таки Modern Warfare 2 (970 тысяч нелегальных загрузок). ■

TAKE-TWO СТАВИТ НА BORDERLANDS

Mafia 2 подправит финансовое положение Take-Two.

Borderlands – самый неожиданный хит прошлого года.

Для издательства Take-Two Interactive 2009 год оказался не слишком удачным. Еще бы, ведь это был год без Grand Theft Auto. В 2008-м, когда вышла GTA4, компания заработала 1.54 миллиарда долларов. В 2009-м – на 37 процентов меньше. Когда об этом стало известно, акции издательства упали в цене на 21 процент. Однако Take-Two не вешают нос. 9 февраля выходит шутер BioShock 2, 27 апреля – ковбойский экшен Red Dead Redemption, а во второй половине года появятся Mafia 2 и Max Payne 3. Да, ты не ослышался: релиз Max Payne 3 снова перенесен на более поздний срок. Игра выйдет не раньше августа. Большие надежды в Take-Two возлагают на новичка – Borderlands. За первые два месяца с начала продаж этот шутер от Gearbox Software разошелся по миру двухмиллионным тиражом. Глава Take-Two, выступая перед акционерами, заметил: «У Borderlands есть все шансы стать успешной серией, и какое счастье, что права на выпуск сиквелов принадлежат нам». Разработчики из Gearbox бесстыдно намекают на скорый анонс второй части. Они, кстати, недавно зарегистрировали права на название Borderworlds. К чему бы это? ■

ATARI РАЗОЗЛИЛА ДРАКОНА

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

Серия Neverwinter Nights – один из козырей Atari.

Atari может остаться без D&D-лицензии.

Компания Atari вот уже не первый год находится в непростой финансовой ситуации. Доходов нет, свободных средств на счетах тоже нет, большинство внутренних студий распроданы... Чтобы выжить, приходится хитрить и порой решаться на некрасивые поступки. Например, кидать партнеров. Многие разработчики жаловались на Atari, теперь к недовольным присоединилась и компания Hasbro. Она владеет правами не только на «Трансформеров», но и на ролевую вселенную Dungeons & Dragons. Вот уже много лет Hasbro предоставляет Atari права на разработку D&D-игр (Neverwinter Nights и пр.). Однако недавно правовладелец узнал, что давний и, казалось бы, надежный партнер без спроса выдал издательству Namco Bandai сублицензию на создание игры в мире Dungeons & Dragons. Этот факт здорово опечалил боссов Hasbro, и они вежливо попросили коллег из Atari не наглеть и устранить «недоразумение». Мол, имейте совесть ребята, Namco Bandai – наш прямой конкурент на рынке игрушек.

Руководство Atari оказалось глухо к увещеваниям. Теперь конфликт будет разбираться в суде. В Atari изображают оскорбленную невинность: «Мы вложили миллионы долларов в развитие бренда Dungeons & Dragons. Наши игры принесли Hasbro большие деньги! Очень жаль, что партнер решил судиться, но ничего, мы не из пугливых!» ■

ИГРЫ NO MORE

Edge of Twilight должна выйти в 2010 году.

Earth No More делали ребята, стоявшие за Max Payne.

Стимпанк-экшен Edge of Twilight может никогда не увидеть свет. Игра разрабатывалась австралийской студией Fuzzyeyes. Возникли проблемы с издателем проекта – SouthPeak Interactive, и разработчик оказался без финансовой поддержки. Пришлось увольнять сотрудников. Причем кардинально: на биржу труда были отправлены все 35 игроделов из студии в Брисбене. У Fuzzyeyes есть еще второй офис, в Таиланде, и там тоже прошли массовые сокращения. Казалось бы, с Edge of Twilight можно прощаться. Однако глава Fuzzyeyes настаивает: проект выйдет. Сейчас разработка игры полностью передана аутсорсерам. Какого качества продукт у них получится (и получится ли вообще) – большой вопрос. Оптимистичный гендиректор Fuzzyeyes, впрочем, не теряет самообладания и разливается соловьем: скоро все уладится.

Поговаривают, что можно забыть и о фантастическом шутере Earth No More, создаваемом финской Recoil Games. Проект создавался в тесном партнерстве (и, судя по всему, на деньги) 3D Realms, а американская компания сама сейчас практически банкрот. Поэтому Earth No More заморожена на неопределенное время. ■

Dead Rising 2 придется подождать.

ЗОМБИ НЕ СПЕШАТ

Компания Capcom решила не торопиться с выпуском хитовых проектов. В первом квартале компания издаст только экшен Dark Void. Причем, как следует из документа, подготовленного для инвесторов, японцы не возлагают особых надежд на игру и планируют продать не больше 600 тысяч копий (раньше надеялись реализовать 1,3 миллиона). Super Street Fighter 4, Lost Planet 2 и Dead Rising 2 выйдут в течение 2011-го фискального года, который у Capcom начинается 1 апреля 2010-го и завершается 31 марта 2011 года. Получается, нам, возможно, придется еще целый год ждать Dead Rising 2! ■

Stargate Resistance может спасти Cheyenne Mountain.

НОВЫЕ ЗВЕЗДНЫЕ ВОРОТА

Студия Cheyenne Mountain долго искала деньги, чтобы продолжить работу над многопользовательской игрой Stargate Worlds. Инвесторы объявились, но средств на завершение дорогостоящего MMO-проекта все равно не хватало. В Cheyenne Mountain нашли неожиданное решение. Компания анонсировала шутер от третьего лица Stargate Resistance. «У нас не получилось бы завершить Stargate Worlds в ближайшее время и вернуть вложения, – говорит продюсер Cheyenne Mountain Кэтрин Датчин (Kathryn Dutchin). – Stargate Resistance – лучший выход для фэнов "Звездных врат" и наших инвесторов». ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джон Риччитьелло (John Riccitiello), глава Electronic Arts

– Я считаю, ребята из Infinity Ward – классные парни. Но их есть за что покритиковать, и дело не в том, что они работают на конкурента. Я поклонник многих игр наших конкурентов. Но если вы прошли первую Modern Warfare и закончили вторую, то, наверное, почувствовали: это практически одна игра. Скоро Electronic Arts вернет себе лидерство в жанре FPS. Мы добьемся этого благодаря инновациям. ■

На смену Advanced Warfighter приходит Future Soldier.

UBISOFT ВЕРБУЕТ СОЛДАТ БУДУЩЕГО

Год назад издательство Ubisoft сообщило: очередная часть в серии тактических шутеров Tom Clancy's Ghost Recon находится в разработке. Однако эта игра до сих пор остается загадкой, поскольку нам известно только то, что она выйдет в 2010 году. Недавно Ubisoft запатентовала словосочетание Ghost Recon: Future Soldier. Вполне вероятно, это и есть название таинственной игры. Аналитики считают: в новой части Ubisoft познакомит геймеров с программами по оснащению «солдат будущего», финансируемыми США и странами НАТО. ■

ФАКТ

3 **МЛРД ДОЛЛАРОВ ЗАРАБОТАЛА ACTIVISION НА СЕРИИ CALL OF DUTY (ТИРАЖ – 55 МЛН КОПИЙ)**

«ЭЛЕКТРОНИКИ» АТАКУЮТ CALL OF DUTY

Лавры Modern Warfare 2 не дают покоя EA.

Бородач на обложке Medal of Honor – американский спецназовец.

В издательстве Electronic Arts спят и видят, как бы утереть нос конкурентам из Activision. Больше всего «электроников» беспокоит популярность серии Call of Duty. Оно и понятно, ведь еще не так давно именно EA была королем в жанре FPS со своими Medal of Honor и Battlefield. Нынче позиции потеряны, но издательство готовится отбить их. Наступление начнется в марте, когда выйдет шутер Battlefield: Bad Company 2. Глава EA Джон Ричитьелло (John Riccitiello) всерьез считает, что эта игра лучше Call of Duty: Modern Warfare 2. «У нас круче мультиплеер, – отметил он. – Как только на карте собирается больше четырех человек, геймплей значительно интереснее, чем в Modern Warfare 2».

Осенью Call of Duty ждет новая атака. Electronic Arts наконец-то анонсировала новую часть Medal of Honor. Она так и называется – Medal of Honor. Как мы и предполагали, действие игры разворачивается в наши дни в Афганистане. Шутер обещает быть серьезнее, мрачнее и реалистичнее предшественников. Это первая игра в серии, получившая рейтинг M – «для взрослой аудитории». Предыдущие годились и для тинейджеров. Над проектом трудятся сразу две студии: американская EA Los Angeles и шведская EA DICE. Первая занята одиночной кампанией, вторая корпит над мультиплеером. ■

BLIZZARD И BUNGIE ПРИСТРЕЛИВАЮТСЯ

Blizzard черпает вдохновение в The Sims Online?

Bungie и Halo – вместе навеки!

Начало года оказалось богатым на слухи. Сразу несколько известных компаний заподозрили в том, что они разрабатывают онлайновые многопользовательские шутеры. Под подозрение попала даже Blizzard Entertainment, за свою историю не выпустившая ни одного FPS. Французские журналисты, ссылаясь на «надежный источник», сообщили: Blizzard делает футуристический MMOFPS. Часть времени игрок будет проводить в хабе а ля The Sims Online, где станет общаться и налаживать быт, часть – на поле боя. В Blizzard не раз говорили, что их новая MMO ничуть не похожа на World of Warcraft. Кто знает, вдруг французский инсайдер не врет.

Волна слухов накрыла и Bungie – студию, которая давно обещает попрощаться с вселенной Halo, да никак не может этого сделать. Пересуды породило сообщение о вакансиях в компании. Bungie ищет дизайнеров, которые имеют большой опыт в создании разных многопользовательских режимов, знают, как заставить геймеров инвестировать время в развитие своих персонажей, и разбираются в ММО-экономике. Фэны Мастера Чифа возопили: нас ждет Halo Online! ■

INFINITY WARD НЕ ДЕЛАЕТ MODERN WARFARE 3?

ХОДЯТ СЛУХИ

Infinity Ward сейчас клепает DLC к Modern Warfare 2.

Интересно, какая бы Call of Duty получилась у создателей Prototype?

После сумасшедшего успеха Call of Duty: Modern Warfare 2 мало кто сомневался: следующей игрой студии Infinity Ward будет... ну да, Call of Duty: Modern Warfare 3. Однако сами разработчики темнили. «Мы понятия не имеем, что за игра будет нашей следующей, – нагло врал глава IW Роб Боулинг (Rob Bowling) прошлой осенью. – Мы еще не скоро расквитаемся с Modern Warfare 2». Студия планирует выпустить несколько платных дополнений к игре (первое выйдет весной и будет временным эксклюзивом Xbox 360). Но что потом? По слухам, сотрудники Infinity Ward не планируют тратить свое время на Modern Warfare 3. Многие из них уже сейчас трудятся над неанонсированным оригинальным проектом. Разработка же Modern Warfare 3 поручена одной из студий издательства Activision. Это может быть калифорнийская Sledgehammer Games (у ее руля стоят создатели экшена Dead Space) или канадская Radical Entertainment (Prototype). Аналитики ставят на американцев. Они указывают, что Sledgehammer Games как раз ищет мультиплеер-дизайнера с пятилетним стажем, специализирующегося на шутерах AAA-класса. И еще один слух, на закуску. Говорят, Call of Duty этого года (ее ваяет студия Treyarch) отличается от «сестренок» сеттингом (Вьетнам) и большим вниманием к сюжету. Игра попадет на прилавки осенью. ■

Infinity Ward есть чему поучиться у авторов EverQuest 2.

И СНОВА О COD ONLINE

Тот факт, что Infinity Ward трудится над секретным проектом, не вызывает сомнения почти ни у кого. И проект этот настолько велик и важен, что ради него, говорят, американская студия готова пожертвовать Call of Duty: Modern Warfare 3. По неподтвержденной информации, Infinity Ward переманивает сотрудников Sony Online Entertainment, включая главного дизайнера EverQuest 2. Не нужно быть Нострадамусом, чтобы предположить: компания занята созданием Call of Duty Online. Слухи об этом проекте витали уже давно и сейчас находят подтверждение. Разработчики от комментариев отказались. ■

ПЕРВАЯ ПОБЕДА ЛАРРИ

Rogue Warrior оказалась крайне посредственной игрой.

Хуже Ларри в 2009 году не было никого.

Сайт Metacritic (www.metacritic.com), собирающий оценки профессиональных критиков, выставляемые фильмам, книгам, музыкальным дискам и электронным развлечениям, назвал худшие игры 2009 года. Главным критерием качества послужил средний балл проекта на Metacritic. Сразу две позиции в «позорной десятке» урвала британская студия Rebellion. На восьмом месте располагается шутер Rogue Warrior (30 баллов из 100, издатель – Bethesda Softworks), а на седьмом – ShellShock 2: Blood Trails (30 баллов, Eidos Interactive). В TOP10 угодило разное «барахло», увидевшее свет на карманных консолях и Wii (ты когда-нибудь слышал о The Island of Dr. Frankenstein?). Первое же место по праву принадлежит несмешной аркаде Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Критики коллективно дали этой гадкой игре 17 баллов из 100. Кстати, издатель проекта – английская Codemasters прекрасно понимала, какой шлак выпускает, и, чтобы не марать доброе имя, специально для Box Office Bust создала лейбл FunSta. Так что в графе «издательство» у нового «Ларри» числится безвестная FunSta, а не Codemasters. ■

Portal улучшает аккуратность.

РАЗВИВАЙ СПОСОБНОСТИ

Рольф Нельсон (Rolf Nelson), профессор психологии из Массачусетса, опубликовал результаты своих исследований о том, как игры меняют подход человека к задачам. Он провел два эксперимента. Участники первого проводили время за сетевыми схватками в Unreal Tournament 3, участники второго решали головоломки в Portal. После сеанса игры подопытные прошли тесты на скорость и аккуратность. Оказалось, что те, кто играл в шутер, выполняют задания быстрее, но менее точно. Те же, кто ломал голову в Portal, не спешили с принятием решений. Они работали медленнее, но аккуратнее. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Майкл МакИнтайер (Michael McIntyre), главный левел-дизайнер Prince of Persia: The Forgotten Sands

– Недавно мы анонсировали экшен Prince of Persia: The Forgotten Sands. Он увидит свет в мае. Что нам нравится в серии Prince of Persia – она позволяет рассказывать разные истории разных принцев. На этот раз мы вернулись во вселенную Песков времени, которая так полюбилась нам и геймерам. События, показанные в игре, не имеют отношения к сюжету фильма «Принц Персии», который тоже выходит в мае. ■

Section 8 не стала большим хитом.

ОТДАЙТЕ НАШИ ДЕНЕЖКИ!

Студия TimeGate подала в суд на издательство SouthPeak. Причина раздора – посредственный шутер Section 8. Разработчики утверждают, что бизнес-партнер обманул с выплатой роялти и вдобавок без разрешения провернул сделку с российской компанией «1С». TimeGate не устроил некачественный отчет SouthPeak о продажах Section 8. Руководство студии уверено: им существенно недоплатили. Теперь TimeGate через суд требует компенсации (точная сумма не раскрывается). Издатель пока никак не прокомментировал ситуацию. ■

ФАКТ

300

МЛН УБИЙСТВ СОВЕРШЕННО В ОНЛАЙНОВОМ ШУТЕРЕ BATTLEFIELD HEROES

ЖЕНЫ ПРОТИВ ROCKSTAR

У сотрудников Rockstar San Diego может не хватить сил на новую Midnight Club.

Жены сотрудников Rockstar San Diego выступили с критикой нездоровой ситуации, сложившейся в компании. Проблемы начались в марте 2009 года. Разработчики вкалывают по 12 часов в день и довольствуются одним выходным в неделю. У них даже не было рождественских каникул. Но, что особенно неприятно, им не компенсируют сверхурочный труд. Жены Rockstar обличают и управленцев студии: один из них постоянно матерится, другие врут подчиненным, обещая золотые горы.

Rockstar San Diego известна прежде всего гоночной серией Midnight Club. Компания также изготовила движок RAGE, на котором работают почти все последние игры Rockstar Games. Сейчас студия доделывает вестерн-экшен Red Dead Redemption. Избежать кранча не удалось. Однако, как справедливо отмечают дамы, вставшие на защиту своих мужей, всему есть предел. Несколько сотрудников Rockstar San Diego находятся на грани нервного срыва, у одного замечены суицидальные наклонности. Если ситуация в компании не изменится, жены грозят судебным разбирательством.

Если помните, в 2004 году аналогичный скандал разгорелся вокруг Electronic Arts. Руководство издательства считало нормальной 90-часовую рабочую неделю без выходных, отпуска и выплаты сверхурочных. Сотрудники EA обратились в суд с коллективным иском и выбили компенсацию – 14.9 миллиона долларов. ■

3D REALMS НЕ ВЫХОДИТ ИЗ ИГРЫ

Duke Nukem: Manhattan Project будет переиздана.

Дело Duke Nukem Forever живет.

Компания 3D Realms пророчит триумфальное возвращение Дюка Нюкема. «Создается несколько игр о Дюке. Все они на разных стадиях разработки. Некоторые выйдут уже в этом году, – заявил генеральный директор 3D Realms Скотт Миллер (Scott Miller). – Мы собираемся представить Дюка на рынке казуальных развлечений, но запланированы и крупные проекты. Почти все из них еще ждут своего анонса».

Дюк на iPhone и переиздание аркады Duke Nukem: Manhattan Project – решенные вопросы. Миллер также дал понять, что Duke Nukem Forever, возможно, «живее», чем кажется. Правда, в 3D Realms больше нет разработчиков, все уволены, но копошение вокруг DNF не прекращается. Скотт Миллер также объяснил, каким образом его компания жила и живет, не выпуская игр: «Бюджет Duke Nukem 3D был 300 тысяч долларов, и мы заработали на проекте в 25 раз больше. Но круче всего нам повезло с экшеном Max Payne. Мы вложили в разработку этой игры 2.5 миллиона долларов, а получили 30 миллионов роялти и еще 48, когда продали права на серию Take-Two Interactive. Ну и наконец, нам везло с инвестициями в ценные бумаги». ■

BETHESDA И INTERPLAY ДЕЛЯТ FALLOUT

Разработка Project V13 продолжается.

Bethesda пытается запретить продажу Saga Fallout.

С осени прошлого года компания Bethesda Softworks пытается лишить издательство Interplay оставшихся прав на серию Fallout. В частности, запретить разработку онлайновой ролевки во вселенной Fallout и прекратить продажу Fallout, Fallout 2 и Fallout: Brotherhood of Steel. Bethesda купила у Interplay культовую постапокалиптической вселенную в 2007 году. Тогда же она «выписала» бывшему правовладельцу лицензию на создание многопользовательской RPG в мире Fallout, поставив ряд условий (был оговорен бюджет проекта и крайний срок начала работ). Денег Interplay так и не нашла, но выкрутилась из сложной ситуации, наняв «гастарбайтера» – болгарскую Masthead Studios. Bethesda Softworks обратилась в суд, требуя, чтобы компания Interplay признала, что нарушила условия контракта, и отказалась от оставшихся прав на Fallout и от идеи выпустить Fallout Online. Как ни странно, но Interplay выиграла первый раунд судебной баталии. Суд штата Мэриленд оставил требования Bethesda без удовлетворения. Это значит, что Interplay продолжит разработку Project V13 (рабочее название Fallout Online) и будет и дальше продавать сборники Fallout Trilogy, Fallout Collection и Saga Fallout. Впрочем, юристы Bethesda уверяют: в деле рано ставить точку. Проигран лишь первый раунд, но бой компания выиграет. ■

В ПОЛКУ БЕЗРАБОТНЫХ ПРИБЫЛО

Up не спасла Heavy Iron от сокращений.

Продавать компьютерные игры все сложнее...

Это становится уже недоброй традицией: каждый месяц мы сообщаем, кого еще не пощадил кризис. На этот раз с прискорбием докладываем о сокращениях в Heavy Iron Studios и издательстве Aspyr Media. Калифорнийская студия до недавнего времени принадлежала THQ и делала игры по мотивам пиксаровских мультиков: «Суперсемейка», «Рататуй», «Вверх». Однако в мае 2009 года компании была предоставлена полная свобода – издатель, находящийся в сложной финансовой ситуации, не захотел больше содержать команду размером в 120 человек. Жизнь на воле, как известно, не сахар. Сейчас Heavy Iron Studios пришлось уволить порядка 60 работников. Однако компания не закрывается, она занята неанонсированным проектом.

В Aspyr Media под сокращение попали 50 процентов сотрудников. Техасская компания специализируется на портировании консольных хитов на PC и Mac (последний пример – Star Wars: The Force Unleashed), но издает и оригинальные проекты (например, из портфолио нашей «1С»). В 2009 году продажи коробочных версий компьютерных игр в США упали на 38 процентов, так что понятно, почему Aspyr Media нынче не сладко. ■

Rise of Prussia во всей красе.

ХАРДКОРЩИКИ ОБЪЕДИНЯЮТСЯ

Компания Paradox Interactive, специализирующаяся на издании хардкорных стратегий, купила французскую студию AGEOD. Последняя была основана в 2005 году дизайнером культовой Europa Universalis Филиппом Тибо (Philippe Thibaut). В ее портфолио известные в «узких кругах» походовые стратегии: Birth of America, American Civil War, Napoleon's Campaigns... AGEOD сохранит определенный уровень свободы: ее руководство будет само решать, что и как разрабатывать. Paradox Interactive, в свою очередь, возьмет на себя продвижение и издание проектов. Релиз первого из них – Rise of Prussia намечен на весну. ■

Мясоеды в The Sims 3 живут меньше.

НЕ ЕШЬ МЯСО, ИГРАЙ В THE SIMS

Общественная организация PETA, ратующая за права животных, вручила издательству Electronic Arts награду Proggy Award. Премия, вручаемая за достижения в культуре и науке, направленные на благо братьев наших меньших, досталась «электроникам» за The Sims 3. Симулятор жизни был объявлен самой дружелюбной к животным игрой, выпущенной в 2009 году. И ведь правда, в The Sims 3 можно быть вегетарианцем! Сим, кушающий только растительную пищу, может даже заболеть, если его в гостях накормят мясом. Некоторые игроки уверяют, что симы-вегетарианцы медленнее стареют, чем симы-мясоеды. ■

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/
ДЕКАБРЬ 2009 – ЯНВАРЬ 2010 ГОДА

20–26 ДЕКАБРЯ 2009 ГОДА

Название игры	Издатель
1. Football Manager 2010	Sega
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
4. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
5. Left 4 Dead 2	Electronic Arts
6. Dragon Age: Origins	Electronic Arts
7. Championship Manager 2010	Eidos
8. Empire: Total War	Sega
9. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
10. James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft

27 ДЕКАБРЯ 2009 – 2 ЯНВАРЯ 2010

1. Football Manager 2010	Sega
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
4. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
5. Left 4 Dead 2	Electronic Arts
6. Dragon Age: Origins	Electronic Arts
7. Championship Manager 2010	Eidos
8. Empire: Total War	Sega
9. World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard Entertainment
10. Borderlands	Take-Two Interactive

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ STEAM/
ДЕКАБРЬ 2009 – ЯНВАРЬ 2010 ГОДА

Название игры	Издатель

27 ДЕКАБРЯ 2009 – 2 ЯНВАРЯ 2010 ГОДА

1. Left 4 Dead 2	Valve
2. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
3. Crysis: Maximum Edition	Electronic Arts
4. Borderlands	Take-Two Interactive
5. Sid Meier's Civilization 4: The Complete Edition	Take-Two Interactive
6. Mass Effect	Electronic Arts
7. Torchlight	Perfect World Entertainment
8. The Orange Box	Valve
9. Left 4 Dead	Valve
10. Killing Floor	Iceberg Interactive

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В DIRECT2DRIVE/
ДЕКАБРЬ 2009 – ЯНВАРЬ 2010 ГОДА

Название игры	Издатель

27 ДЕКАБРЯ 2009 – 2 ЯНВАРЯ 2010 ГОДА

1. Star Trek Online Digital Deluxe Edition (предзаказ)	Atari
2. Dragon Age: Origins	Electronic Arts
3. Torchlight	Perfect World Entertainment
4. Aion	NCsoft
5. Civilization 4: The Complete Edition	Take-Two Interactive
6. The Sims 3	Electronic Arts
7. Dragon Age: Origins Digital Deluxe Edition	Electronic Arts
8. Mass Effect 2 Digital Deluxe Edition (предзаказ)	Electronic Arts
9. Star Trek Online	Atari
10. Red Alert 3 Bundle	Electronic Arts

На этот раз в порядке эксперимента решил познакомить всех не только с британским чартом, но и с рейтингом продаж цифровых сервисов дистрибуции Steam и Direct2Drive. Геймеры все хуже покупают коробочные версии игр и все охотнее отовариваются через онлайн. А что? Очень удобно! Не надо никуда ходить за своей копией игры, к тому же зачастую покупать через интернет попросту выгоднее.

По старинной английской традиции британцы продолжают скупать Football Manager 2010. Некоторые сумасшедшие прикупают еще и Championship Manager 2010 и чувствуют себя повелителями футбола. Мне никогда не была понятна эта непреходящая любовь жителей Туманного Альбиона к футбольным менеджерам. А вот интерес англичан к Left 4 Dead 2 и Dragon Age: Origins поддерживаю. Хорошие игры должны хорошо зарабатывать.

На волне популярности фильма «Аватар» неплохи дела и у одноименной довольно унылой игры. Очевидно, те, кто покупает James Cameron's Avatar, не читают рецензий – критики настоятельно отговаривают от пустой траты денег. Но разве сердцу прикажешь?! Геймеры, не чурающиеся сервисов цифровой дистрибуции, активно оформляют предзаказы на Star Trek Online и Mass Effect 2 – вдруг на всех не хватит! Удивляет и в то же время радует успех неплохого ролевого экшена Torchlight. Этот клон Diablo практически без рекламы уже который месяц держится в десятке. Вот что значит сарафанное радио!

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ФЕВРАЛЬ – АПРЕЛЬ 2010 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Alice in Wonderland: The Movie	Adventure	2 марта 2010
Aliens vs. Predator	Action	16 февраля 2010
APB	MMO	30 марта 2010
Assassin's Creed 2	**Action**	**16 марта 2010**
Battlefield: Bad Company 2	**FPS**	**30 марта 2010**
BioShock 2	**FPS**	**9 февраля 2010**
Blur	Racing	I квартал 2010
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	**Strategy**	**16 марта 2010**
Dragon Age: Origins – Awakening	RPG	16 марта 2010
Elemental: War of Magic	Strategy	28 февраля 2010
EverQuest 2: Sentinel's Fate	MMORPG	16 февраля 2010
Gray Matter	Adventure	Март 2010
Just Cause 2	Action	23 марта 2010
LEGO Harry Potter: Years 1–4	Action	24 марта 2010
Making History 2: The War of the World	Strategy	2 февраля 2010
Mass Effect 2	**RPG**	**26 января 2010**
Murder, She Wrote	Adventure	27 февраля 2010
Napoleon: Total War	**Strategy**	**23 февраля 2010**
Prison Break: The Conspiracy	Action	16 февраля 2010
R.U.S.E.	Strategy	23 марта 2010
Serious Sam HD: The Second Encounter	FPS	I квартал 2010
Silent Hunter 5: Battle Of The Atlantic	Simulation	I квартал 2010
Singularity	**FPS**	**30 марта 2010**
Sins of a Solar Empire: Diplomacy	Strategy	9 февраля 2010
Star Trek Online	**MMORPG**	**2 февраля 2010**
Superstars V8 Next Challenge	Racing	I квартал 2010
Supreme Commander 2	Strategy	2 марта 2010
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	**Action**	**23 февраля 2010**
Two Worlds 2	RPG	30 апреля 2010
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Chaos Rising	Strategy	11 марта 2010

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ФЕВРАЛЬ – АПРЕЛЬ 2010 ГОДА

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2010
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	I квартал 2010
COLLAPSE: Ярость	CREOTEAM	Бука	Action	2010
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	II квартал 2010
Insane 2	Targem Games	GFI/Руссобит-М	Racing	I квартал 2010
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	II квартал 2010
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	2010
Как достать соседа. Каникулы олигарха	GFI	GFI/Руссобит-М	Arcade	I квартал 2010
КрАЗ	1C-Avalon	1C	Racing	2010
Метро 2033	4A-Games	Акелла	FPS	I квартал 2010
Противостояние. 3D. Перезагрузка	GFI	Руссобит-М	Strategy	I квартал 2010
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action	RPG 2010
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	II квартал 2010

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ.

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В ФЕВРАЛЕ 2010

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	2 **НАМ ПО ПУТИ!** Фэны «Звездного пути» счастливы – серверы Star Trek Online открыты для всех.	3	4 **КВАРТИРНЫЙ ВОПРОС** В 2000 году Electronic Arts выпустила The Sims. Никто и предположить не мог, что она станет самой успешной компьютерной игрой всех времен.		6	7
8	9 **ВТОРАЯ ПОРЦИЯ ШОКА** Подводная антиутопия получила продолжение – шутер BioShock 2 на прилавках магазинов.		11	12 **ПОЗДРАВЛЯЕМ, КЛИФФИ!** Клифф Блезински (Cliff Bleszinski), самый модный гейм-дизайнер и один из создателей Unreal и Gears of War, отмечает свой 35-й день рождения.		14
15 **ЗВЕЗДНЫЙ ШУТЕР** В этот день в 1995 году компания LucasArts выпустила Star Wars: Dark Forces, первый FPS, действие которого разворачивалось во вселенной «Звездных войн».	16 **КОРОЛЕВЕ КВЕСТОВ – 57** Роберта Уильямс (Roberta Williams), гейм-дизайнер на пенсии, почитаемая фэнами адвенчур за серию King's Quest, отмечает свой 57-й день рождения.		18	19	20	21
	23 **ВОЗВРАЩЕНИЕ СЭМА** Ubisoft планировала выпустить Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction еще в ноябре 2007 года. Не сложилось. Впрочем, Сэму Фишеру (Sam Fisher) мы рады всегда.		25	26	27	28

10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Соник не только самый быстрый еж на свете. Имя Sonic Hedgehog носит также один из генов VII хромосомы человека. Группа генов, в которую входит Соник, играет ведущую роль в процессах морфогенеза позвоночных и беспозвоночных. Кто у кого стырил имечко, ученые у Sega или Sega у ученых, мы не знаем. ■

2

Microsoft, Sony и Nintendo много лет бьются за наши деньги. Вперед вырывается то одна компания, то другая. Что любопытно, Nintendo никогда не заканчивала финансовый год с убытками, даже во времена аутсайдерской GameCube. Ее соперники таким коммерческим постоянством похвастаться не могут. ■

3

Актер Мэтт Дэймон (Matt Damon) не согласился исполнить роль Джейсона Борна в экшене The Bourne Conspiracy. Иначе говоря, отказался дарить персонажу свою внешность и голос. Почему? Дэймон заявил, что в играх слишком много насилия. О, да, Мэтт, все твои фильмы посвящены бабочкам... ■

4

Самым первым продуктом, выпущенным компанией Sony, была... рисоварка. Да, обычная рисоварка, предназначенная для... хмм... варки риса. К твоему сведению, Sony основана в 1946 году. PlayStation появилась гораздо позже. ■

5

Шестизначный номер, который ты можешь увидеть на танках «Скорпион» в Halo, на самом деле дата рождения арт-директора игры Маркуса Лехто (Marcus Lehto). Помимо этого, на броне Мастера Чифа выгравированы инициалы разработчика. Лехто был одним из художников – «отцов» культового персонажа. ■

6

Певец Майкл Джексон (Michael Jackson) в том или ином облике присутствует в играх Sonic the Hedgehog 3, Ready 2 Rumble – Round 2, двух частях Space Channel, Grand Theft Auto: Vice City и, само собой, Moonwalker. Есть вероятность, что вскоре появится еще одна игра с Майклом в главной роли. ■

7

Дэвид Хейтер (David Hayter), более известный тебе как «голос Снейка» в серии Metal Gear Solid, является сценаристом комикс-боевика «Люди Икс». Он также приложил руку к сценариям «Царя скорпионов», «Люди Икс 2» и «Хранители». ■

8

После релиза в 1983 году Mario Bros. имя Марио стало очень популярным во многих странах. Многие семьи признаются, что назвали сыновей в честь знаменитого водопроводчика. Примечательно, что, несмотря на успех серии Monkey Island, имя главного героя – Гайбраш в народ не пошло. В чем секрет? ■

9

В ролевой игре Fable: The Lost Chapters можно отыскать могилу Питера Молине (Peter Molyneux). Имя геймдизайнера, подарившего нам Theme Park, Black & White, The Movies и, конечно же, Fable, большими буквами выведено на надгробье. ■

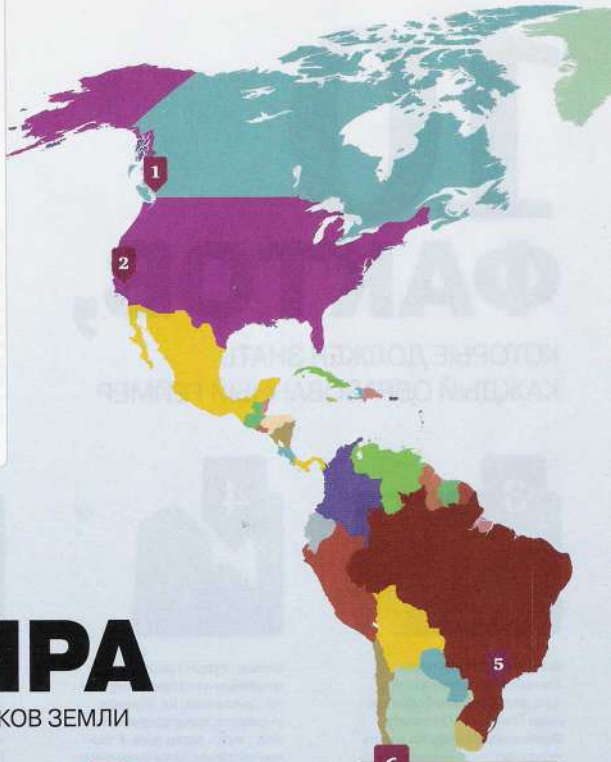
10

Когда разработчики из студии DMA Design впервые привезли экшен Grand Theft Auto на выставку E3, чтобы показать масштаб игры (случилось это в 1997 году), они просили посетителей просто прокатиться из одного конца города в другой. Поездка занимала три минуты. ■

Автор:
Максим Михеенко

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА

ЕЖЕМЕСЯЧНЫЕ СВОДКИ СО ВСЕХ УГОЛКОВ ЗЕМЛИ



1

ВАНКУВЕР, КАНАДА

На Новый год всем сотрудникам Blue Castle Games было предложено отправиться в Лас-Вегас. Дела у компании идут прекрасно, и к 160 устроенным сотрудникам компания ищет еще несколько кадров. Сейчас разработчики трудятся над Dead Rising 2. Издатель – японская Capcom.

Blue Castle Games прославилась уникальной спортивной серией The BIGS, отличающейся необычным визуальным стилем. Еще у студии есть собственная хоккейная команда.

2

КАЛИФОРНИЯ, США

Spark Unlimited, студия-разработчик проходных шутеров Legendary и Turning Point: Fall of Liberty, нынче корпит над экшном, основанном на популярной лицензии. Надеемся, в этот раз проект выйдет интересным не только на бумаге.

Студия основана в 2002 году и известна тем, что ее основу составили выходцы из Electronic Arts, ответственные за сериал Medal of Honor. Компания расположена в милом местечке Sherman Oaks близ Лос-Анджелеса.

3

МИНСК, БЕЛОРУССИЯ

«Мир танков» – уникальная ММО, посвященная танковым сражениям Второй мировой. Участвуй в конкурсах на сайте Worldoftanks.ru, читай «Дневники разработчиков»: получи шанс принять участие в бета-тесте игры.

Разработчики уделяют немало времени проработке каждого элемента игры, и прежде всего танкам. После дюжины одинаковых фэнтези-MMORPG возможность вместе с друзьями принять участие в битве под Сталинградом интригует.

4

МАКАТИ СИТИ, ФИЛИППИНЫ

Филиппинская компания Ladyluck Digital Media – это аутсорс-студия, делавшая арт для консольного суперхита Uncharted 2: Among Thieves. За пять лет существования студия от создания арта для Barbie-Horse Camp «доросла» до серьезных игр.

Глобализм в мире порой выстраивает интересные схемы. Вот и для «Ост-Индийской кампании», созданной в Финляндии, часть графики разрабатывали в студии, находящейся на другом конце мира – на Филиппинах.

5

КУРИТИБА, БРАЗИЛИЯ

TechFront – крупнейшая в Бразилии студия-разработчик. Делает простенькие проекты на Flash, для DS/Wii и даже пробует себя в полноценных ММО. С момента основания в 2006 году команда создала более 20 игр различного калибра.

Выжить на внутреннем бразильском рынке компьютерных и видеоигр разработчику почти нереально. Жуткие пиратство и нищета ставят крест на распространении лицензионной продукции. Вся надежда на экспорт.

6

БУХАРЕСТ, РУМЫНИЯ

3D Division Studios создает свой первый проект Eclipse – The Game. Игра отличается свежим визуальным рядом (в чем-то похожим на недавнюю чилийскую Zeno Clash) и полным пренебрежением к устоям игровой индустрии. Что получится в итоге, пока не знает никто.

Об играх и разработчиках из Румынии мы все еще очень мало знаем. В то время как в соседней Хорватии или в Дании есть по одной мировой звездочке (Croteam и IO соответственно), на родине Дракулы игровая индустрия находится в самом зародыше.

7

КАИР, ЕГИПЕТ

Помимо пирамид и жаркого Нового года в Египте можно увидеть полноценный трехмерный экшен для PC. В игре под лихим названием Abo Hadeed нас ждут путешествия по стране, разбавленные лихими разборками с местным криминалом на фоне египетских ландшафтов. То ли еще будет!

Игра напоминает колоритом серию Postal, только выполненную ровно в тысячу раз хуже. Тут тебе и ослики с минаретами наперевес, и персонажи в халатах с одной на всех текстурой.

8

АФИНЫ, ГРЕЦИЯ

Если в Греции появятся серьезные компьютерные игры, то начнутся они, скорее всего, с темы античности. Track7 Games несколько лет разрабатывает Theseis – A Journey of Heroes, эпическое путешествие в легендарное греческое прошлое. Неизменные атрибуты проекта – героические имена, могучие божества, тонны хитроумных головоломок и общее очарование мрачного античного мира.

В соседних Италии и Испании существует ряд игровых студий, о которых знают игроки всего мира. В частности, мадридская Pyro Studios прославилась серией «Коммандос» и «Планетой 51», а миланская Milestone – как один из лучших производителей мотосимуляторов.

9

МОСКВА, РОССИЯ

Удивительный проект развивается в нашей стране. VirtualRay Engine создается программистом Львом Дымченко и 3d-художником Романом Шараповым вот уже несколько лет. Основное отличие движка – построение трехмерного пространства с помощью сфер и просчитывание трассировки лучей (Ray-tracing) в реальном времени. Движок постоянно обновляется и поддерживает современные технологии, включая NVIDIA CUDA. На основе VirtualRay создается игра AntiPlanet.

Авторы открыты предложениям и помощи со стороны энтузиастов. Им потребуется твое умение трехмерного моделирования (даже на навысоком уровне) или гейм-дизайна; если чувствуешь в себе силы и желание – напиши им (www.virtualray.ru).

10

АДЕЛАИДА, АВСТРАЛИЯ

На родине кенгуру зреет своя собственная SimBin – компания WheelSpin Studios упорно создает бесплатный высококачественный гоночный симулятор для PC Driving Speed 2. Игра все еще находится в активной стадии разработки, но в свежую версию уже можно по LAN или интернету (до восьми игроков).

С такого любительского старт-апа начинали очень многие коммерчески успешные студии. Пожелаем австралийцам воли к победе и терпения в поиске издателя!

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Руководитель проекта Майкл Симпсон (Michael Simpson)

Автор: Борис Соколов

Отсюда начнется стремительный поход Наполеона через земли Италии.

Артиллеристы ждут, когда в зоне поражения покажутся первые вражеские подразделения.

NAPOLEON: TOTAL WAR

ИСКУССТВО ВОЙНЫ

- **ЖАНР:** Turn-Based/ Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–6
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/napoleon_total_war
- **ДАТА ВЫХОДА:** 26 февраля 2010 года

После публикации в декабрьском выпуске журнала двухстраничного превью мы собирались вернуться к рассказу о Napoleon: Total War уже после появления игры в продаже. Однако судьба дала прекрасный повод поговорить о грядущем творении The Creative Assembly еще раз: разработчики разрешили нам ознакомиться с бета-версией игры. Сам понимаешь, отказаться от такого заманчивого предложения было бы глупо.

БОЛЬШОЙ ПУТЬ

Стал окончательно известен состав сюжетных кампаний. Итак, Napoleon: Total War разделена на пять глав. Первая – обучающие миссии, в которых повествуется о самых ранних этапах карьеры Наполеона (начало революции, отбытие с Корсики и блестящая осада прикрываемого с моря англичанами роялистского портового города Тулон). Здесь игроки выполняют несложные задания и заодно учатся управлять различными типами поселений, командовать небольшой армией во время сухопутных сражений, использовать корабли для перемещения войск и т.д.

Вторая глава посвящена войне Франции за Сардинское королевство 1796–1797 годов (в некоторых учебниках истории ее называют Первой итальянской кампанией). Третья расскажет о Египетской экспедиции 1798–1799 годов. Четвертая – о европейских походах 1805–1812 годов. Наконец, пятая – о 100 днях правления Наполеона после его побега с Эльбы. Финальный аккорд – знаменитая битва при Ватерлоо. Ты или одерживаешь победу и меняешь ход истории, или терпишь поражение и наблюдаешь за тем, как французского императора ссылают на остров Святой Елены.

Небо заволокли клубы порохового дыма.

ИТАЛИЯ ПОД НОГАМИ

В бета-версии доступны первые две из пяти глав. Подробно рассказывать о том, как пользоваться картой местности, строить новые сооружения и формировать боевые отряды, нет никакого смысла, так что переходим к войне за Сардинское королевство.

Первое, на что обращаешь внимание, – это детализированная местность. Регион на границе современных Франции и Италии, занимавший маленький клочок на политической карте мира Empire: Total War, теперь не помещается на экране, даже если поднять камеру на предель-

МАРШАЛЫ ИМПЕРАТОРА

В Napoleon: Total War ты встретишь несколько десятков реально существовавших исторических личностей. В различных завоевательных походах Наполеону будут помогать его верные сподвижники. Со 100-процентной уверенностью можно говорить, что в игре будут представлены маршалы Мишель Ней (Mishel Nei, 1769–1815) и Иоахим Мюрат (Joachim Murat, 1787–1815), Луи Александр Бертье (Louis Alexandre Berthier, 1753–1815), Луи Николя Даву (Louis Nicolas Davout, 1770–1823) и Эммануэль Груши (Emmanuelle Grouchy 1766–1847). Не исключено, что в финальной версии игры мы увидим и других персонажей.

РАЗДАЕТСЯ ЗАЛП, И В НЕБО МЕДЛЕННО ПОДЫМАЮТСЯ КЛУБЫ ЕДКОГО ПОРОХОВОГО ДЫМА. ЕЩЕ ЗАЛП – И ТЫСЯЧИ МУЖИКОВ С КРИКАМИ БРОСАЮТСЯ В РУКОПАШНУЮ.

ную высоту. Крупные города окружают множество более мелких поселений и промышленных центров.

События начинаются в апреле 1796 года. У тебя в распоряжении две слабенькие армии плюс небольшой резерв в Ницце. Необходимо с боями пройти с юго-востока до австрийских земель на северо-западе. На словах просто, на деле все намного сложнее. Действовать надо быстро, время поджимает. Первые месяцы (в игре один ход равен двум неделям) уходят на покорение соседней Сардинии. После серии побед тебе предлагают заключить мирный договор, который позволит сосредоточиться на дальнем походе. Впрочем, ты можешь отказаться от соглашения и покорить оставшиеся города.

ПРОГУЛКА ПО АЛЬПАМ

Разработчики вернули в игру хорошо знакомую по предыдущим эпизодам сериала Total War возможность выбирать, как поступить с завоеванным городом. Только теперь вместо трех действий доступны два: разграбить или оставить невредимым – промежуточного варианта не осталось. В первом случае ты хорошенько пополнишь казну и сможешь пустить деньги на формирование еще одной армии или строительство новых сооружений. Однако для поддержания порядка надо оставить в городе мощный гарнизон, иначе в нем вскоре начнется восстание. Напомним, в Napoleon: Total War действовать надо стремительно. Ждать, пока разгневанный народ утихомирится, некогда. Так что приходится выбирать второй вариант. Денег тебе за него не дадут (небольшие налоговые отчисления не в счет), зато ты сможешь двинуть дальше и не будешь беспокоиться о своих тылах.

Почему-то во всех приморских поселениях нельзя строить порты (останется ли это ограничение в финальной версии игры, мы не знаем). Так бы набил солдатами трюмы кораблей и быстренько доплыл до другого конца карты. Ан нет, разработчики дозволяют передвигаться только по суше. Обязательное условие победы – длительный переход через Альпы. Начинать его следует летом или ранней осенью. Если запоздать и блуждать по горам зимой, то в исход кампании вмешается генерал Мороз. С каждым ходом численность войск уменьшается. Ты рискуешь добраться до хорошо укрепленного австрийского города с половиной, а то и с третью армии и в конечном итоге проиграть самое главное сражение.

▲ *Остатки разрозненных вражеских войск добьет кавалерия.*

ВНИМАНИЕ К ДЕТАЛЯМ

На первый взгляд картинка в Napoleon: Total War такая же, как и в предыдущей части сериала. И там, и тут построенные в различные боевые порядки войска стоят на месте и слушают свист пролетающих над головами ядер. Вот на расстояние ружейного выстрела подошли первые вражеские полки. Раздается залп, и в небо медленно подымаются клубы едкого порохового дыма. Еще залп – и тысячи мужиков с криками бросаются в рукопашную.

В таком огромном скоплении тел ничего не разобрать. Но если присмотреться повнимательнее, то становятся заметны мелкие различия. Во-первых, практически невозможно встретить похожих друг на друга людей. По сравнению с Empire:

НА ЛЮБОЙ ВКУС

26 февраля в продажу поступят аж четыре версии Napoleon: Total War. В Standard Edition помимо игры войдет дополнительное боевое подразделение под названием Elite Regiment. В Imperial Edition к Elite Regiment добавится сборник юнитов Heroes of the Napoleonic Wars и постер формата A3 The Life and Battles of General Napoleon Bonaparte. Для пользователей службы Steam будут доступны два варианта: обычная игра Napoleon: Total War – Digital Download и Napoleon: Total War – Imperial Edition (в отличие от одноименного коробочного варианта к цифровой версии прилагается только один бонус – Heroes of the Napoleonic Wars).

ФАКТЫ: **2** недели – продолжительность одного хода | **64** новых лица в строю | **322** разновидности юнитов

Total War солдат с одинаковыми лицами стало намного меньше. Дело в том, что разработчики добавили к уже имевшимся заготовкам 64 новых физиономии. Во-вторых, более детально прорисована форма. Знатоки истории без проблем узнают по мундиру, какое перед ними подразделение. В-третьих, увеличилось количество графических эффектов, связанных с изменением физики окружающей среды. Например, во время дождя ядра намного реже отскакивают от земли, а из-под копыт лошадей вылетают комья грязи. Наконец, значительно улучшилась система освещения, цвета стали более четкими. Благодаря этому сражения выглядят эффектнее, чем раньше.

УРАВНЕНИЕ С НЕСКОЛЬКИМИ НЕИЗВЕСТНЫМИ

Несмотря на знакомство с бета-версией, Napoleon: Total War по-прежнему остается загадкой. Какие сюрпризы нас ждут во время морских баталий? Будет ли детально воссоздано знаменитое Трафальгарское сражение? Сильно ли отличается египетская кампания от европейских? Насколько точно разработчики изучили историю Отечественной войны 1812 года (рыскающие по тылам казаки, сожженная Москва, русская зима и т.д.)? В общем, вопросов море. Ответы на них мы получим в конце февраля. ■

Надо любой ценой удержать господствующую высоту на холмах.

По мнению английских разработчиков, русская армия состоит сплошь из бородатых цыган.

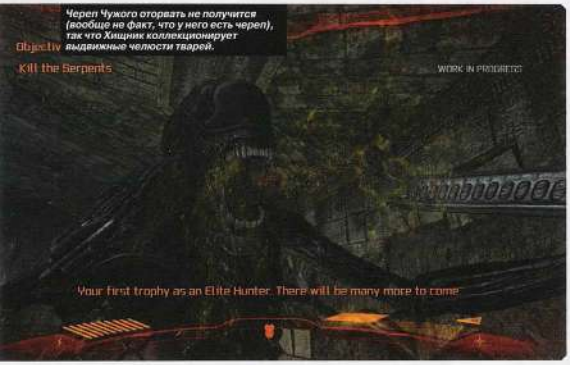
Под конец сражения земля усеяна телами убитых солдат.

КОЗЫРНАЯ КАРТА

У каждой из противоборствующих сторон будет несколько уникальных юнитов, которые по своим боевым характеристикам превосходят аналогичные подразделения из других стран. Так, французские кирасиры лучше всех проламывают пехотный строй. В австрийской армии выделяются польские уланы и брауншвейгская пехота. Есть чем похвастаться и Британской империи: шотландская черная стража под командованием герцога Артура Веллингтона хорошо зарекомендовала себя в испанской кампании и битве при Ватерлоо.

Глупые артиллеристы оказались вдали от основных сил, за что и поплатились.

Автор:
Кирилл Перевозчиков



Череп Чужого оторвать не получится (вообще не факт, что у него есть череп), так что Хищник коллекционирует выдвижные челюсти тварей.

Выманив нас на поверхность, игра изо всех сил постарается сделать нам красиво – по крайней мере об этом будет свидетельствовать упавший FPS. Хотя в целом AvP оптимизирована вполне сносно.

ALIENS VS. PREDATOR

ФЭМИЛИ РЕЮНИОН

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rebellion
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–18
- **ИНТЕРНЕТ:** www.sega.com/games/aliens-vs-predator
- **ДАТА ВЫХОДА:** 19 февраля 2010 года

У меня есть много вопросов к режиссеру Джеймсу Кэмерону (James Cameron). Почему первые два часа «Аватара» такая невыносимая скукота? Куда делись видеоигры про Чужого и Хищника? И если первая несправедливость каким-то образом компенсируется наличием артистки Сигурни Уивер (Sigourney Weaver), то вторую может спасти только новая Aliens vs. Predator.

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

Как мы уже писали в прошлом году (см. «РС ИГРЫ» 09'2009), Aliens vs. Predator – это формально третья часть некогда популярного игрового кроссовера. Первую AvP делала студия Rebellion, ныне опустившаяся до портативных версий Battlefront и средних игр вроде Rogue Warrior, вторую подхватила Monolith – это был один лучших шутеров начала столетия. С тех пор Чужие безнадежно пропали с наших мониторов. Все та же Rebellion пробовала возродить серию, выпустив Aliens vs. Predator: Requiem на PSP, но игра провалилась. Наконец, SEGA решила дать компании последний шанс – сделать новую Aliens vs. Predator для next-gen-консолей и PC. Нам удалось поиграть в первые миссии всех трех сценариев и попробовать игру на вкус.

Знакомьтесь: образец номер шесть, один из главных персонажей AvP и уж точно самый симпатичный.

ХОЛОДНЫЙ КОСМОС

Открывается история классической кампанией за Морпеха (хотя ты по-прежнему волен выбирать порядок прохождения сингла) – пронизывающая насквозь темнота, хилый фонарик, бесполезный на первый взгляд пистолет. В наушниках – далекий путеводный голос напарницы. Где-то за углом хищно шипит ксеноморф, датчик движения отвратительно пиликает, а специальные осветительные палочки сгорают за считаные секунды – не спрятаться, не убежать. Игра изо всех сил старается сделать нам страшно. Получается не то чтобы очень – здесь надо сделать небольшое лирическое отступление и отвесить Rebellion легкий пинок за использование Unreal Engine 3. Дело в том, что этот движок исключительно плохо справляется с динамическим освещением и тенями в реальном времени. В Doom 3 шестилетний давности с этими технологиями и то было лучше. Зато в AvP есть ксеноморфы.

НЯМ-НЯМ

Да-да. Побродив по сырым подвалам колониального комплекса и вдоволь понажимав на выключатели, мы наконец сталкиваемся с настоящим, живым ксеноморфом. Стычка длится пять секунд – уверенной очереди из пистолета твари вполне достаточно; исходя кислотой, она испускает дух и странно подергивается, проваливаясь в пол (так игра решает проблему с исчезновением вражеских трупов). Дальше – дискотека. Пробравшись в какую-то натуральную межгалактическую кантину (в середине помещения виртуальная женщина исступленно танцует виртуальный стриптиз), мы обнаруживаем, что пространство оккупировали мерзкие коконы ксеноморфов и редкие подвешенные за ноги люди (видимо, работа Хищника). Здесь нужно дождаться лифта и сдерживать атаки подступающих тварей – ситуация до боли классическая, но именно здесь проявляется главная особенность Aliens vs. Predator – ксеноморфы непредсказуемы. Они лезут изо всех щелей, с одинаковой легкостью карабкаются по стенам и потолку, двигаются по самым безумным траекториям и очень-очень хотят нас съесть.

СОЛДАТ И СМЕРТЬ

В финале миссии мы все-таки воссоединяемся с потерянным отрядом: после короткой пробежки по поверхности колонии (пейзаж подозрительно похож на «Хроники Риддика») игрок находит боевых товарищей в достаточно жалком состоянии, многие ранены, повсюду рыщут ксено-

морфы. Но есть и неоспоримый плюс – нам наконец-то дали в руки Pulse Rifle! А это значит, что нужно в срочном порядке защищать товарищей – окопавшись в обнимку с автоматической турелью, мы перебиваем десятки Алиенов, выползающих из всевозможных вентиляционных отверстий. Когда стало понятно, что Чужих слишком много, игра посоветовала бежать – и привела нас прямо в объятия изголодавшего ксеноморфа. Пока главного героя утаскивают на съедение, можно от первого лица понаблюдать, как он хватается руками за воздух и его пальцы отчаянно скользят по влажной поверхности канализационной шахты. Что это было? Смерть главного героя? В Rebellion в резкой форме отказываются от каких-либо комментариев.

Осветительные палочки бесконечны – как только догорит одна, можно сразу бросить новую.

КОЛЛЕКЦИОНЕР ОРУЖИЯ

Совсем непонятно, с другой стороны, дела обстоят с кампанией за Хищника – показать нам десятиминутное обучение и отобрать управление кажется настоящим издевательством со стороны разработчиков. Впрочем, кое-что краем глаза все-таки ухватить можно. Играть мы также будем за новичка (Yongblood), и геймплей в принципе схож с тем, что мы видели в прошлых частях: стелс, коллекционирование черепов, холодное оружие. Единственное серьезное нововведение – так называемый jump marker. Чтобы прыгнуть куда-нибудь далеко и наверняка, теперь можно зажать Shift (на экране появится специальный маркер) и только потом точно и без особых усилий запрыгнуть куда вам надо. Хищник также силен в рукопашном бою: у него есть блок, захват и два типа ударов, а специальный режим коллекционирования черепов оставляет мало шансов как Чужим, так и морским пехотинцам. Выглядит очень жестоко – игру даже пытались по этому поводу запретить в Австралии.

ЗА КОРОЛЕВУ!

Наконец, самая любопытная часть игры – кампания за Чужого. Сюжетно здесь все отнюдь не так просто, как может показаться: мы выступаем в роли одного из тестовых образцов, объекта номер шесть – участника какой-то дьявольской программы человечества по выведению идеального ксеноморфа. Жизнь начинается с вылупливания – и вот уже спустя несколько минут мы радостно носимся по стенам и потолку (чтобы переходить с одной поверхности на другую, нужно удерживать среднюю кнопку мыши) под снисходительные комментарии злобного ученого. Потом нам дают порезвиться еще больше – вводят в комнату людей, которых нужно есть (ну хорошо, просто отгрызать кусочек головы) – так удобнее разбираться с управлением. На правую кнопку мыши – легкие атаки когтями, на левую – мощные удары хвостом. Также можно фиксироваться на цели и прыгать на нее издалека, протыкать насквозь и делать еще много удивительных вещей. Очень скоро где-то на периферии случается Сюжетный Катаклизм, нас выпускают на волю – и мы уже спешим выполнять поручение Королевы-Матки освобождать сородичей. Rebellion сделала в игре за Чужого ровно одно важное изменение: игрока теперь не тошнит от постоянной головокружительной центрифуги «пол – потолок – стены», что в сочетании с убийственной пластикой и скоростью Чужого заставит вас расплываться в хищной улыбке. Стремительное ползанье по вентиляционным шахтам и нажимание на важные кнопки зубами (здесь включается вид «изо рта») входят в комплект.

НОСТАЛЬГИЯ FM

Два месяца до релиза – это слишком мало, чтобы успеть что-то кардинальным образом поменять, так что перед нами практически законченный продукт. И знаете, больше всего он напоминает ремейк самой первой Aliens vs. Predator – за авторством, напомним, именно Rebellion. Здесь нет той гениальности монолитовской AvP 2, здесь все так, как будто не было десяти лет, разделяющих выход Aliens vs. Predator 1999 и 2010 годов выпуска: винтовка по-прежнему стреляет строго по горизонтали, без отдачи; ксеноморфы дружной очередью вылезают из всех отверстий, Королева-Матка также нуждается в нашем пристальном внимании. Плохо это или прекрасно, не важно. Миру просто нужна новая Aliens vs. Predator. ■

Подобные сценки игре удаются отлично, да и вообще модели персонажей выглядят хорошо.

Зрение Чужого причудливо искажено. Плюс надо понимать, что наблюдать игру придется с перспективы среднего размера собаки (которая зато умеет лазить по стенам и есть людей).

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Кейн (Кале) – бессменный лидер Братства Нод, человек-загадка, тибериевый пророк, мессия, bald-ass, и проч., и проч. В 2062 году стал инициатором создания Tiberium Control Network (TCN).

Автор:
Александр Барышников

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EALA
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–10
- **ИНТЕРНЕТ:** www.commandandconquer.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 16 марта 2010 года

ВИДЕО-ПРЕВЬЮ НА ДИСКЕ!

Рождественский саммит юнитов: Raider, Stealth tank, Mastodon и Shockwave обмениваются приветствиями.

COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ

Получив в свои загребущие капиталистические лапы легендарную франшизу Command & Conquer, «корпорация монстров» Electronic Arts никак не может определиться, что же сотворить с дорогой игрушкой. Сначала экспериментировали с параллельными вселенными, затем ударились в неоклассику, теперь вот обещают прорыв в социальные сети и копируют более удачливых конкурентов. Все эти метания выглядят как hi-tech-вариант крыловской басни про мартышку и очки.

Бета-версия Command & Conquer 4: Tiberian Twilight (в русском варианте почему-то «Command & Conquer 4: Эпилог»), отданная на растерзание представителям прессы и лояльным поклонникам (тем самым, что оформили предварительный заказ), позволяет пристально ознакомиться с новой механикой игры посредством многопользовательского режима Domination. Ознакомившись, сообщаю: развлечение незамысловатое. На карту сбрасываются десять игроков, по пять за каждую из воюющих сторон: GDI или Nod, и начинается ~~драма~~ драка за обладание контрольными точками – узлами TCN. Захватив TCN-узел, команда начинает получать баллы; чем больше таких узлов находится под контролем, тем быстрее накручивается счетчик. Сторона, первой набравшая 2500 баллов, объявляется победителем, ей вручают седло большое, ковер и телевизор. Подобные условия, когда промедление смерти подобно, заставляют игроков сосредоточить все свои усилия на скорейшем захвате TCN-точек. Страсти усиливаются тем, что никакого базостроительства и сбора ресурсов не предусмотрено: войска производятся в брюхе самого жирного и увесистого юнита – «краулера», играющего роль мобильной штаб-квартиры. Если «кра-

МАРТЫШКА И ОЧКИ

Матч в самом разгаре: в красных трусах – прямоходячие «Центурионы» Nod, в желтых – неторопливые «Мамонты» GDI.

АРМИЯ КЛОНОВ

Несмотря на существенную перекройку геймплея в C&C4, основные беды игр C&C поколения-2000 остались прежними. Например, никуда не делся Unit spam – «заваливание» противника армиями, состоящими из юнитов одного типа. Для «спама» выбирается относительно универсальный и дешевый юнит, нарушающий баланс игры.
В процессе шлифовки баланса объектами «спама» в разное время становились разные юниты.

улер» будет уничтожен подло подкравшимся врагом, то с орбиты сбрасывают новый. Таким образом, особого смысла в обороне бродячей базы нет, все силы можно смело направлять на уничтожение врага. Сборка боевой техники происходит на некоммерческой основе, то есть абсолютно даром, а единственный ресурс, который имеет значение, – это время. Оказался быстрее своего противника, выпустил больше танков, захватил больше TCN-узлов – победил. Не успел – проиграл.

Еще одно нововведение, которое порадует заядлых MMORPG-гриндеров: уничтожая вражеские войска, мы получаем опыт и растем в уровне. С каждым последующим уровнем игрокам открывается доступ к более мощным войскам, специальным способностям и апгрейдам техники. Как правило, чем мощнее средство уничтожения, тем сложнее заполучить его в собственный арсенал. Например, чтобы обстреливать врага из орбитальной ионной пушки, придется регулярно посещать «качалку». Мало играл, был вялым – извини, никаких тебе суперюнитов, возись с утлыми броневичками. Поскольку уровень игрока привязан к его учетной записи, каждый раз начинать развитие с нуля ни к чему, все заработанные потом и кровью технологии можно будет использовать во всех последующих сражениях. Неприятный нюанс нововведения заключается в том, что никакого разделения игроков по разным песочницам в зависимости от достигнутого уровня нет и в помине, отчего сплошь и рядом приключаются ситуации, когда совсем еще зеленый боец вынужден отбиваться от вражеских «мастодонтов» маленькими красными козявками. Или, наоборот, зелеными козявками отбрыкиваться от заполонивших округу неприятельских «аватаров».

Войска Братства Нод атакуют окопавшегося GDI-командира. Пехота и турели выдают в нем игрока Defence-класса.

Сейчас C&C4 напоминает бурлящий и грохочущий вертеп, имеющий очень мало общего со стратегиями, но зато захлебывающийся собственным (тут позволю себе процитировать официальный пресс-релиз) «стремительным и увлекательным игровым процессом». Потасовки за контрольные точки, не обремененные экономическими хлопотами, мы неоднократно видели и раньше. Стоило ли затевать глобальную перестройку только для того, чтобы собезьянничать чужие наработки, растеряв при этом остатки индивидуальности? Избавив пользователей от необходимости строить базу и собирать ресурсы, EA выкинула на помойку преизрядную долю классических C&C-ухищрений. Экономическое доминирование, борьба за месторождения тиберия, охота на харвестеры – все это в прошлом, от тактического многообразия остался лишь бесконечный, беспросветный прессинг противника толпами одинаковых юнитов. Поводов для оптимизма, честно говоря, это не дает, даже наоборот – как бы не пришлось переименовывать «C&C4: Эпилог» в «C&C4: Панихида по серии». ■

C&C4 НАПОМИНАЕТ БУРЛЯЩИЙ И ГРОХОЧУЩИЙ ВЕРТЕП, ЗАХЛЕБЫВАЮЩИЙСЯ СОБСТВЕННЫМ «СТРЕМИТЕЛЬНЫМ И УВЛЕКАТЕЛЬНЫМ ИГРОВЫМ ПРОЦЕССОМ».

♥ *Дикорастущий тиберий на картах встречается очень редко, зато отовсюду торчат инфраструктурные кабели TCN.*

ПАЛКА-КОПАЛКА XXI ВЕКА

Единственное мирное занятие, что оставила нам EA, – сбор кристаллов тиберия, которые регулярно валятся на землю из космоса. Собранные кристаллы конвертируются в «баллы модернизации», в обмен на которые мы можем приобретать различные апгрейды для армии: увеличение кучности огня, повышение дальности обзора и обстрела, ускорение – всего несколько десятков улучшений. Кроме того, по округе разбросаны «ящики счастья». Юнит, подобравший такой ящик, получает новый уровень или дополнительную пушку. Таким образом старательный охотник-собиратель приобретает определенное преимущество перед соперниками. Апгрейды действуют только в течение одного матча.

ФАКТЫ:

3 класса: offence, defence, support. Каждый с собственным набором тактических ухищрений

10 игроков – настоящая сетевая свалка

22 уровня необходимо набрать, чтобы построить «Мамонт»

Автор:
Владимир Карпов

ИТОГИ ГОДА 2009

ВСЕ ЖАНРЫ ХОРОШИ, КРОМЕ СКУЧНОГО, УТВЕРЖДАЛ ФРАНЦУЗСКИЙ ПИСАТЕЛЬ И ФИЛОСОФ ФРАНСУА-МАРИ АРУЭ, БОЛЕЕ ИЗВЕСТНЫЙ МИРУ КАК ВОЛЬТЕР. МЫСЛЬ ВЕЛИКОГО КЛАССИКА ПОКАЗАЛАСЬ КОЛЛЕКТИВУ «РС ИГР» ИНТЕРЕСНОЙ: ГОТОВЯ ИТОГОВЫЙ МАТЕРИАЛ, МЫ РЕШИЛИ НЕ НАГРАЖДАТЬ ЛУЧШИЕ RPG, АДВЕНЧУРЫ, СТРАТЕГИИ, ШУТЕРЫ, СИМУЛЯТОРЫ – ВЕДЬ ЕСЛИ ВСЕ ЖАНРЫ ХОРОШИ, ТО ШАНСЫ СТАТЬ ЛУЧШЕЙ ИГРОЙ ГОДА ИЛИ, СКАЖЕМ, ПОБЕДИТЬ В НОМИНАЦИИ «ЛУЧШАЯ ГРАФИКА» У ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ЛЮБОГО ИЗ НИХ СОВЕРШЕННО РАВНЫ. ВМЕСТО ЭТОГО МЫ ДАЛИ ВОЗМОЖНОСТЬ СВОБОДНО ВЫСКАЗАТЬСЯ АВТОРАМ ЖУРНАЛА. КАЖДЫЙ ИЗ НИХ ВЫБЕРЕТ СВОИХ ФАВОРИТОВ В НЕСКОЛЬКИХ НОМИНАЦИЯХ, СРЕДИ КОТОРЫХ ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ («МЕЙНСТРИМ ГОДА», «ЗРЕЛИЩЕ ГОДА», «ГЕРОЙ ГОДА» И ДР.) И ЛИЧНЫЕ («МУЗЫКА ГОДА», «ПЕСОЧНИЦА ГОДА», «СКАНДАЛ ГОДА» И Т.Д.), А ЗАТЕМ ПОДРОБНО РАССКАЖЕТ ОБ ЭТОМ И НЕ ТОЛЬКО В СОБСТВЕННОЙ КОЛОНКЕ. ПОЧЕМУ PLANTS VS. ZOMBIES КРУЧЕ, ЧЕМ GTA4; КАКАЯ ИГРА УДОСТОИЛАСЬ ЭПИТЕТА «САМАЯ ТЕПЛАЯ И ДУШЕВНАЯ»; КОГДА ЯПОНЦЫ НАЧНУТ ИГРАТЬ В FINAL FANTASY НА PC, РУССКИЕ ЛОКАЛИЗАТОРЫ ПЕРЕСТАНУТ ВЫПУСКАТЬ ХАЛТУРУ, А ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБУЦИЯ ПОХОРОНИТ РИТЕЙЛ (А ЗАТЕМ И САМА ПАДЕТ ЖЕРТВОЙ ВЫСОКИХ ИНТЕРНЕТ-СКОРОСТЕЙ) И КТО, НАКОНЕЦ, ЛУЧШИЕ-2009 – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ, ПЕРЕВЕРНУВ СТРАНИЦУ.

АВТОР:
ВЛАДИМИР КАРПОВ

СТАРИКАМ ТУТ МЕСТО

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Batman: Arkham Asylum
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** FUEL
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** Call of Juarez: Узы крови (Call of Juarez: Bound in Blood)
- **ГЕРОЙ ГОДА:** Бэтмен (Batman: Arkham Asylum)
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** Burnout Paradise: Полное издание
- **СТУДИЯ ГОДА/ ЧЕЛОВЕК ГОДА:** Infinity Ward
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** закрытие Duke Nukem Forever

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

- **НЕФОРМАТ ГОДА:** Ashura Dark Reign (UT2004 mod)
- **ВОЗВРАЩЕНИЕ ГОДА:** Гайбраш Трипвуд (Guybrash Threepwood, сериал The Monkey Island)
- **МЯСОРУБКА ГОДА:** Street Fighter 4
- **СКАНДАЛ ГОДА:** Кортни Лав (Courtney Love) подает в суд на Activision

Многие из тех, кто впервые познакомился с играми 15–20 лет назад, нынче взрослые, самостоятельные и обеспеченные люди, которые, тем не менее, увлечениям своим не изменили. Разработчики и издатели прекрасно это понимают. Как итог на экран один за другим возвращаются культовые персонажи 90-х. Вот и для меня прошедший год стал прежде всего годом возвращения старых героев, триумфом олдскула и праздником ностальгии.

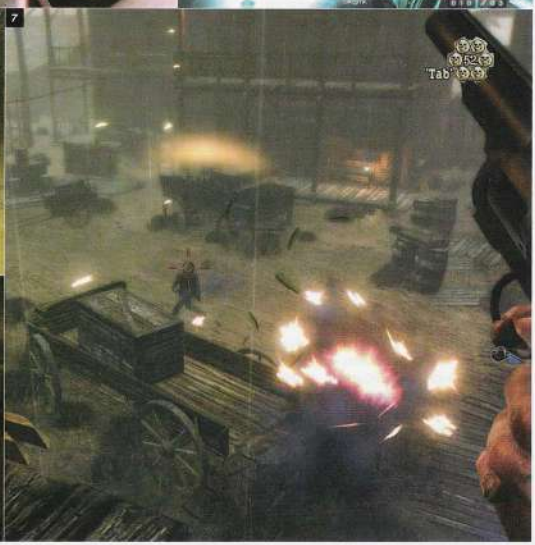
Самый скоростной в мире ежик – Соник только собирается вновь посетить платформу PC в грядущей Sonic & Sega All-Stars Racing, но поощрить синюю колючку хочется уже сейчас. Благо повод есть: победу в номинации «Неформат года» я дарю моду для Unreal Tournament 2004 под названием Ashura Dark Reign – в некотором смысле вольному ремейку классического сериала для Sega Genesis/Mega Drive. Пусть скептики пожимают плечами и недовольно ворчат: это первый за долгое время достойный проект на PC, посвященный приключениям культового героя, – основание более чем достаточное.

А вот неутомимый весельчак Гайбраш Трипвуд успел вернуться аж дважды: в великолепном ремейке первой части The Secret of Monkey Island: Special Edition и в не менее замечательном сериале Tales of Monkey Island. Такое рвение невозможно не отметить наградой: Могучий Пират Гайбраш Трипвуд™ побеждает в номинации «Возвращение года».

В категорию «Мясорубка года», если быть до конца справедливым, на пару со Street Fighter 4 стоило бы вписать еще одного «помолодевшего старика» – Wolfenstein. А точнее, двух финальных боссов из этих игр: генетического мутанта Сета (Seth) и наличканного железом и магией нацi Ганса (Hans). На высших уровнях сложности уберзлодеи (похожие, к слову, будто братья-близнецы) вытворяют такое, что, как сказала бы героиня одного ситкома, «мама дорогая, умереть – не встать»: носятся по экрану подобно шаровой молнии; обрушивают на несчастного игрока град невероятной мощи атак; отвратительно хохочa, растаптывают в прах любую попытку навязать честный бой. Господь свидетель: поединок с любым из этих двух даже мать Терезу заставил бы ругаться последними словами, что уж говорить о простых геймерах. Тем приятнее осознавать, что в прошедшем году я оказался сильнее обоих электрических уродцев.

В случае с шутером «Call of Juarez: Узы крови» можно говорить о возрождении целого жанра – интерактивного вестерна. Благодаря «Хуарезу» я посмотрел не менее двух десятков кинопроизведений, посвященных рыцарям кольта и винчестера, и надолго проникся романтикой Дикого Запада. «Узы крови» поведали историю, достойную любого из них, – я по-настоящему ужился в роль, сроднился с героями, в полной мере разделил их переживания. До сих пор вспоминается маленький дождливый городишко, куда приперлись мы с братом. Ливень хлестал не переставая, отвратительный ветер бил в лицо; казалось, природа решила устроить второй потоп. Жирная лоснящаяся грязь чавкала под ногами – лучшая метафора тому дерьму, в котором мы оказались. Меньше всего желал бы я сдохнуть в такую погоду. Даже этого придурка-шерифа (чудак рискнул вызвать меня на дуэль из-за того, что мы чуть-чуть покувыркались с его дочкой) и то немного жаль.

Тему антигероев не без успеха (тоже анти) развивает старина Дюк Нюкем: шутер, который мог прославиться на века, накрыло взрывом неуемных амбиций, пустых обещаний и болезненного, фатального перфекционизма Джорджа Брусарда (George Broussard). Зато в случае с Batman: Arkham Asylum все сложилось ровно наоборот: нежданно-негаданно из ниоткуда явился добрый ужас на крыльях ночи и победил всех: фашистов-оккультистов, ковбоев, каратистов... Бэтмен доказал, что он герой не только прошлого, но и настоящего и, уверен, будущего. Герой века, не то что года. ■



1 *Вторая часть Arkham Asylum уже анонсирована: стоит ли сомневаться, что Бэтмен вновь раскидает всех своих конкурентов на пути к вершинам хит-парадов и чартов?*

2 *«Как хлеб грызет голодный, стервенея, / Так верхний зубы нижнему вонзал / Туда, где мозг смыкаются и шея» (Д. Алигьери, «Божественная комедия»).*

3 *Неунывающий Гайбраш может потерять одну из конечностей, но никак не чувство юмора: эту полную вечной иронии улыбку с его лица никаким «Тайдом» не ототрешь.*

4 *Создатели Guitar Hero воскресили для нас легендарного Курта Кобейна (Kurt Cobain), но «веселая вдова» Кортни и бывшие участники Nirvana увидели в этом не что иное, как надругательство над памятью музыканта.*

5 *«Ну да, Владимир Ильич, коммунизма в России не случилось. Но вам, право, не стоило из-за таких пустяков покидать Мавзолей».*

6 *Как и без малого 20 лет назад, Соник вновь живее – тьфу ты, быстрее! – всех живых.*

7 *Возьми негодяй буквально парой дюймов выше, как следует покарал бы нашего героя. А так – сам сыграл в ящик.*

8 *FUEL не смогла угнаться за собственными амбициями.*

АВТОР:
СВЯТОСЛАВ ТОРИК

МЕЖДУ ДВУХ ОГНЕЙ

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Plants vs. Zombies
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** Call of Duty: Modern Warfare 2
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** Евгений Онегин
- **ГЕРОЙ ГОДА:** Лекс (Lex, Bookworm Adventures Volume 2)
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** Аллоды Онлайн
- **СТУДИЯ ГОДА/ ЧЕЛОВЕК ГОДА:** PopCap Games
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** закрытие Duke Nukem Forever

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

- **ОДНОРАЗОВАЯ ММО ГОДА:** Battlefield Heroes
- **ОН SHI... ГОДА:** Star Wars: The Old Republic станет free2play
- **ПЕСОЧНИЦА ГОДА:** Bully: Scholarship Edition
- **ВИЗИТ ГОДА:** Джо «Кейн» Кукан (Joe «Kane» Kucan) на «ИгроМире 2009»

Год выдался какой-то никакой. Потенциальные хиты заметно разочаровали, не было ни одной серьезной игры, которую захотелось бы пройти от начала до финальных титров. Определенно, если играешь более 15 лет, замечаешь в новых играх только минусы.

Впрочем, я не совсем прав. Свежее слово в жанре Tower Defense сказали экспериментаторы из PopCap. Проект Plants vs. Zombies, как заявил глава PR-отдела компании, продался лучше, чем какой-либо другой их продукт. Среди которых, на минуточку, Bejeweled, а это 25 миллионов копий! Больше, чем COD: MW2 и World of Warcraft (без дополнений), вместе взятые! Рецепт успеха не сложен: игра ориентируется одновременно как на казуальную публику, ценящую простоту, так и на хардкорщиков, которые привыкли к серьезным испытаниям. Игра достаточно легка в освоении и крайне увлекательна, но, если попытаться раскрыть весь ее потенциал, потребуется хорошая реакция и усидчивость. Тем не менее и цена (10 долларов), и вес дистрибутива, и низкие системные требования, и отсутствие 3D (один из главных показателей хардкорной игры), и еще тысяча мелочей – все это признаки casual.

Два года назад, когда уже вышел нацеленный на ту же аудиторию проект Puzzle Quest, я написал для «Страны Игр» колонку о том, что будущее как раз за такими играми. Основной тезис: индустрия, которая начиналась с миллионных тиражей тетриса, сделала полный круг и вернулась к тетрису с ролевыми элементами. Сейчас появилась дополнительная возможность сравнить цифры, тем более что бюджет «большой» игры в десятки раз больше бюджета казуалки. Итак.

- Чемпион-тяжеловес 2008 года GTA4 разошлась в количестве 13 миллионов копий
- Яркий представитель казуалок Zuma подарила счастье 17 миллионам пользователей
- Plants vs. Zombies, как уже упоминалось, взяла планку в 25 миллионов

Вот и думай, кто делает разработчика богаче – геймеры, домохозяйки или... нечто среднее.

Подведу личный итог года: «большие» игры занимаются самоповторами, не принося ничего нового; «маленькие» игры по умолчанию являются самоповтором (серьезные эксперименты в casual строго запрещены); только «средние» игры, рождающиеся на стыке жанров, дарят глоток свежести. Хотя и тут ситуация тревожная: Bookworm Adventures Volume 2 оказалась действительно сборником новых миссий, по сути – дополнением. Puzzle Quest: Galatrix вышла сырым, некрасивым и почти неиграбельным продуктом; то же самое случилось и с Puzzle Kingdoms – сразу два провала Infinite Interactive резко снижают шансы на то, что Puzzle Quest 2 окажется качественной. С другой стороны, версия для PC так и не была анонсирована...

Отставить панику! Все не так плохо. Есть indie-разработчики и масса качественных проектов, о которых рассказывает соответствующая рубрика Правильного. Есть тенденции, которые заставляют оператора суровой MMORPG переориентировать игру на «массового пользователя». Есть издатели, которые пока робко, зато вслух говорят о том, что casual проникает в hardcore, и наоборот. В конце концов, есть PopCap Games – и пусть она делает по два релиза в год, но это такие игры, за которые мне абсолютно не жалко выложить по 10–15 баксов. То, что они идеально идут на ноутбуке, с которым так приятно завалиться на диван, лишь добавляет плюсов.

Да и в секторе «больших» игр тоже есть признаки развития. Пока ты жадно читаешь эти строки, заводы вовсю печатают диски Splinter Cell: Conviction. Я уже успел лично ознакомиться с рабочей версией и поместить игру в топ-5 своих ожиданий наравне с Assassin's Creed 2, Deus Ex 3 и World of Warcraft: Cataclysm. Пятым проектом привычно выставил пока еще неизвестную игру от PopCap Games (есть у них привычка – анонсировать игру всего за месяц до релиза). Короче, все не так плохо. Ладно, все, перестаю брюзжать. Переворачивай страницу, там еще кто-то высказаться хотел. ■

1 *Так и хочется взять и похоронить все «хиты» этого года.*

2 *Лучше не спрашивай. Это долгая история.*

3 *Игре слов Лекса позавидует даже «красный дипломник» института иностранных языков имени Мориса Тереза.*

4 *Как ни крути, а вкус у художников и дизайнеров Nival Astrum – высшей категории.*

5 *Да, мне тоже очень жаль с вами всеми расставаться.*

6 *Несмотря на развеселую картинку, игра оказалась, мягко говоря, унылой.*

7 *Единственная игра, где ты в роли хулигана должен потворствовать капризам банды ботаников.*

8 *Некоторые из посетителей последние 15 лет мечтали взять у него автограф.*

АВТОР:
ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

ГОД СТАРЫХ ИДЕЙ

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Dragon Age: Начало (Dragon Age: Origins)
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** Borderlands
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** Dragon Age: Начало
- **ГЕРОЙ ГОДА:** Морриган (Dragon Age: Начало)
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** Batman: Arkham Asylum
- **СТУДИЯ ГОДА/ ЧЕЛОВЕК ГОДА:** Amanita Design, Якуб Дворски (Jakub Dvorsky)
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** покупка id Software компанией ZeniMax Media

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

- **ДУША ГОДА:** Машинариум (Machinarium)
- **АРКАДА ГОДА:** Trine
- **РЕЛЬСЫ ГОДА:** Call of Duty: Modern Warfare 2
- **ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ИГРА ГОДА:** King's Bounty: Принцесса в доспехах

Подводя итоги, в первую очередь хочется отметить, что год запомнился практически полным отсутствием интересных однопользовательских шутеров. Все они, от бюджетной Dreamkiller до пафосной Modern Warfare 2, от мрачной F.E.A.R. 2 до пестрой Borderlands, от чудом выжившей Rogue Warrior до вполне ожидаемой Wolfenstein, характеризуются одним словом – скукота. Выбрасывая на экран тонны пушечного мяса, разработчики совершенно не позаботились о том, чтобы создать запоминающиеся локации, интересных персонажей и дать игроку хотя бы иллюзию свободы. По сути, все проекты выезжают на технологиях, тщетно пытаясь прикрыть свою серость бампом, залить блумом и отполировать скриптами. Спасти положение пытается только Assault on Dark Athena, где Starbreeze Studios повторила формулу, принесшую «Хроникам Риддика» успех пять лет назад. Разноплановый геймплей и харизматичный главный герой впечатляют куда больше, чем рельсовый шутер про американскую пехоту. С другой стороны, в плане мультиплеера CoD на коне, ведь из конкурентов такого же уровня – только Left 4 Dead 2, также не предлагающая ничего кардинально нового. 2009-й – год клонов, не иначе.

Это подтверждает и Torchlight, удивительно похожая на «ту самую Diablo», правда, в самом хорошем смысле. Вторят ей Saints Row 2, Prototype, «Крестный отец 2» (Godfather 2), Wheelman, Red Faction: Guerilla и The Saboteur – видимо, GTA на свой манер не выпустили только те, у кого с собственными идеями все в порядке. Речь, конечно же, о Bioware. Пусть геймеры со стажем считают Dragon Age попсовой копией Baldur's Gate, история серого стража способна увлечь на долгие часы. Да, сюжет не блещет оригинальностью, да, некоторые подземелья немного затянуты и слишком линейны (у канадцев так всегда), но яркие характеры персонажей и отличные диалоги (в английской версии) не дают оторваться от монитора. То же можно сказать и об Arkham Asylum. Экшен-адвенчура с Бэтменом, который давненько не «снимался» в достойных играх, обладает крепким сюжетом и отличным геймплеем – вот уж действительно сюрприз.

И НОВЫХ ОТКРЫТИЙ

Не ждали мы и замечательную сказку, в которой Тим искал любимую, а нашел... нечто, скажем так, куда более взрывоопасное. Единственное, что мне в Braid не понравилось, – излишняя аркадность: в теории некоторые загадки решить было куда проще, чем на практике. Пусть Марио прыгает. Зато в Trine акробатика очень даже к месту: великолепная аркада с сочной картинкой и основанными на ньютоновской физике задачками стала еще одним открытием года. Каждое препятствие можно миновать несколькими способами, а игра в кооперативе делает прохождение разнообразнее. Но есть и тайтлы, где процесс важнее результата, как в The Path (в России издается компанией «1С» под названием «Тропа: Страшная сказка». – Прим. ред.), которая и не игра даже, а, как сейчас называют, «экспириенс». Красной Шапочке посвящается.

И, как говорят наши западные коллеги, last but not least, «Машинариум». Авторский проект Якуба Дворски (Jakub Dvorsky), самая теплая и душевная игра года. Возможно, слишком наивная, наверное, чересчур выбивающаяся из общей массы, но этим и ценная. Редкая жемчужина, напоминающая о тех днях, когда игры делали для себя, а не ради денег. Чудесный квест, заставляющий и смеяться, и плакать. Пока другие грезят о проектах мечты, Якуб их создает. ■

1 Фоны в «Машинариуме» сделаны с любовью и радуют огромным количеством незаметных поначалу деталей.

2 Любой уровень Trine можно пройти множеством различных способов.

3 Несмотря на свою асоциальность, Ридик очень любит детей.

4 Черно-белые локации в The Saboteur выглядят очень стильно.

5 Зеленоватая гамма картинки в Batman: Arkham Asylum отлично передает настроение игры.

6 Драконов в Dragon Age всего три, но битва с каждым из них запомнится надолго.

7 Modern Warfare 2 – как этот мост. Линейная, монотонная и с обязательными вертолетами. А мультиплеер и в первой части был хорош.

АВТОР:
АНАТОЛИЙ СОНИН

НОВЫЙ ГОД ПЕРЕНОСИТСЯ НА ВЕСНУ

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Dragon Age: Начало (Dragon Age: Origins)
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** Resident Evil 5
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** Star Wars: The Force Unleashed
- **ГЕРОЙ ГОДА:** Сталин (Сталин против марсиан)
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** Call of Duty: Modern Warfare 2
- **СТУДИЯ ГОДА/ ЧЕЛОВЕК ГОДА:** IO Interactive
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** показ Natal

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

- **«ГДЕ МОЯ PC-ВЕРСИЯ?» ГОДА:** Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City
- **КРУШЕНИЕ НАДЕЖД ГОДА:** Закрытие 3D Realms и заморозка Duke Nukem Forever
- **ЦИТАТА ГОДА/ СКЕПТИЦИЗМ, ПЕССИМИЗМ И СТРАХ ГОДА:** «Я хочу, чтобы сейчас, во времена кризиса, в моей компании царила атмосфера скептицизма, пессимизма и страха», – Бобби Котик (Robert Kotick), президент Activision Blizzard.

По техническим причинам большую часть года я провел в изоляции от игр. Ближе к зиме понабрал новинок, уселся за компьютер и... с-к-у-к-о-т-а. Resident Evil 5? Спасибо, в четвертую часть играли. Modern Warfare 2? Прошел на одном дыхании, часов за шесть, но дальше-то что? Бабахает так красиво, что моргнуть боишься, но к титрам понимаешь, что бессмысленно потратил время: ничего нового-то и не увидел, так, по другим декорациям пробежался. А вот Left 4 Dead 2 приятно удивила: первая часть по все тем же техническим причинам проехала мимо, так что сиквел почти сумел вырвать меня на пару недель из рабочего процесса. Еле успел удалить: по опыту с Team Fortress 2 знаю, что мне от таких игр нужно держаться подальше, могу уйти и не вернуться. Ну и Dragon Age прекрасная: тысячу лет в серьезные RPG не играл, а тут часов 20 спустил и все нипочем. А Batman – ну, это просто Batman. Как Gears of War, без сучка без задоринки. Но скучно же: где инновации, в чем интрига? Да, от игры не оторваться, но разве ж это большой плюс? Не хочу быть игровым наркоманом. Хочу, чтобы игры делали мою жизнь богаче, как хорошее кино. В этом преуспела, пожалуй, только Dragon Age. Ах, да, еще я в 2009 году впервые слетал на E3. И видел Пола Маккартни (Paul McCartney) и Ринго Старра (Ringo Starr)! Мои кумиры! И еще Джеймса Кэмерона (James Cameron)! Тоже мой кумир! Ну и на игры посмотрел. Выставка только подчеркнула очевидное: для индустрии 2009 год оказался на удивление позорным. Все приличные игры перенесли на 2010-й: BioShock 2, Assassin's Creed 2, Lost Planet 2, Dead Rising 2, Mafia 2, Mass Effect 2. Тьфу ты, опять одни сиквелы. Не буду привередничать: в 2009-м и сиквелов хороших было по пальцам пересчитать. Если кто не заметил, кстати, закончилось десятилетие. То есть технически оно закончится в 2011-м, но ты ведь не скажешь, что 1970 год был в 60-х? Вот и нечего придираться. Так вот, нулевые закончились. За десять лет мы от Baldur's Gate перешли к Dragon Age, от Diablo 2 к... Diablo 3, от Quake 3 Arena к Modern Warfare 2, от System Shock 2 к BioShock, от Age of Empires 2 к Empire: Total War, от Porsche Unleashed к Shift, от первой Silent Hill к Homecoming, от American McGee's Alice к American McGee's Grimm. Эх, а ведь раньше-то игры были зеленее – подведение итогов всегда почему-то этим заканчивается. Но, эге-гей, я верю в завтрашний день! Там будет Half-Life 3, летающие скейтборды, телепортация и дезинтегрирующие бластеры. Есть также мнение, что консоли в этом самом будущем умрут, а PC станет главной игровой платформой. С готовностью верю: рано или поздно компьютеры станут настолько дешевыми и мощными, что играть на них захотят что японцы с Final Fantasy, что американцы с Halo. А мы, как обычно, уже впереди планеты всей. В заключение пару слов о номинациях: объяснить стоит, наверное, только «студию года». Все просто: IO Interactive победила по блату, потому что пригласила меня в гости и накормила вкусным обедом. Разработчики, мотайте на ус. ■

1 *Повелевает танцевать!*

2 *Natal притягивал внимание прессы не только во время E3, но и многие месяцы после мероприятия.*

3 *Эпизоды про геев и байкеров до сих пор не вышли на PC. Ждем и надеемся?*

4 *Бобби Котик, новый злодей игровой индустрии.*

5 *Пол и Ринго как бы говорят нам: «Не играли, но одобряем».*

6 *Вот такими скриншотами авторы долго пугали хардкорщиков. В экшен игра, слава Богу, не превратилась: на самом деле во время боя камеру нужно задирать под потолок.*

7 *Покойся с миром, Дюк. И больше, пожалуйста, не дергайся в гробу.*

АВТОР:
АЛЕКСАНДР БАРЫШНИКОВ

INTERBELLUM

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Empire: Total War
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** Локализация Dragon Age: Origins, выполненная русским офисом EA
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** Машинариум (Machinarium)
- **ГЕРОЙ ГОДА:** Морриган (Dragon Age: Начало)
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** «Машинариум»
- **СТУДИЯ ГОДА/ ЧЕЛОВЕК ГОДА:** Snowball Studios
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** синергия «1С» и Softclub

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

- **ВОЗВРАЩЕНИЕ ГОДА:** The Secret of Monkey Island: Special Edition
- **КОМПОЗИТОР ГОДА:** Томаш «Floex» Дворак (Tomas «Floex» Dvorák, Machinarium)
- **МЕМ ГОДА:** «Наверное, игра Disciples 3 не понравится людям, которые как бы совсем без мозгов» – Дмитрий Архипов, вице-президент компании «Акелла»
- **DLC ГОДА:** Fallout 3: Mothership Zeta

Так случилось, что в 2009 году большую часть времени, отведенного на электронные свистопляски, я провел в компании с Empire: Total War. Поначалу о совместном счастье не было и речи – релизная версия маялась падучей хворью, а от клонированных армий двоилось в глазах. Однако со временем The Creative Assembly умудрилась игру довести до ума (хотя некоторые утверждают, что, наоборот, окончательно доломала) и существенно расширила ассортимент бойцов – как выяснилось, регулярный выпуск патчей и DLC при должном старании позволяет исправить любые ошибки молодости. В общем, вторая половина года почти полностью была потрачена на покорение трех субконтинентов с редкими перерывами на другие занятия. Главным отвлекальщиком и миротворцем можно смело считать компанию Snowball Studios, за что ей большое и искреннее спасибо. Артель Сергей Климова вывалила на локальный рынок пачку инди-проектов, которые просто невозможно было обойти вниманием. Теперь в моей коллекции красуются Samorost 2, «Гоблины 4» и, конечно же, «Машинариум» – ретрофантастическая сказка о влюбленных роботах, нарисованная цветными карандашами и сопровождаемая саундтреком, который на два месяца выгнал из проигрывателя практически всю прочую музыку (уцелели лишь Laibach и Frank Klepacki). «М.» оказался хорош настолько, что был куплен несколько раз (в подарок себе и друзьям) и несколько раз пройден, даже несмотря на то что жанровая принадлежность чешского чуда не подразумевает новых открытий при повторном погружении. Винтажные рисованные мультфильмы приятно пересматривать – вот здесь точно такие же ощущения.

Нашлось в 2009 году место и для пары прыжков из прошлого. Во-первых, Lucas Arts выпустила шикарнейший ремейк народно любимой адвенчуры The Secret of Monkey Island в разрешении, способном застыдить самый дорогущий дисплей. Ремейк оказался лучше всех 3D-сиквелов. Не зря говорят: мастерство не пропьешь. Во-вторых, Piranha Bytes, плюнув на лысину ненавистной JoWood (той самой, что коварно заграбастала себе все права на бренд Gothic), выпустила ролевой боевик Risen, который на самом деле можно смело называть «"Готикой" 100 000 лет спустя». Не разочаровала.

Зато разочаровала Electronic Arts. Дважды: во-первых, своим стремлением окончательно превратить старика C&C в clickfest-вакханалию; во-вторых, подходом к работе с местным рынком. Согласитесь, довольно удивительно видеть, как международный гигант индустрии выпускает откровенную халтуру (см. локализации «Dragon Age: Начало» и Red Alert 3: Uprising) да еще и не стремится исправлять последствия косорукости своих работников. По счастью, ждать, когда EA да и все прочие горе-локализаторы образумятся, вовсе не обязательно – каналы цифровой дистрибуции позволяют отоваривать в заграничных лавках, не выходя из дома, и играть, наслаждаясь «родной» озвучкой. Напоследок о жизнерадостном. Лучшим моментом года объявляется ночь, когда гражданка Морриган (в быту стерва, язва и ведьма) внезапно спасла протагониста «Dragon Age: Начало» от неминуемой смерти с помощью бурного секса. Ну и, как всегда, не разочаровала компания «Акелла», подкинув чемодан разнообразнейших эмоций выпуском хромоногого и кривого сиквела к Disciples. Дмитрию Архипову отдельное спасибо за цитату года и обещание неизбежных дополнений. Словом, удачный был год. ■

1 *Empire: Total War – идеальная песочница для диванных генералов и квартирных королей. Можно, например, превратить США в монархию, а в Великобритании установить власть Советов.*

2 *Самая знаменитая группа Чехии – уличные робомузыканты «Машинариума».*

3 *«Dragon Age: Начало». Спасатели в бикини, вперед!*

4 *«Гоблины 4» регулярно веселят зрителя забавными рисунками и общим безумием происходящего.*

5 *PC-версии Star Wars: The Force Unleashed не нашлось места ни в личном хит-параде, ни в сопровождающем его эссе, однако упомянуть ее все же хочется: это единственный action 2009 года, который я добровольно прошел до конца.*

6 *The Secret of Monkey Island: Special Edition – убедительное доказательство того, что классика не стареет, ей всего лишь нужна небольшая подтяжка.*

АВТОР:
ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

ОБ ИТОГАХ БЕЗ ИТОГА И ПРЫЖКАХ ВЫШЕ ГОЛОВЫ

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Batman: Arkham Asylum
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** Аллоды Онлайн
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** Dragon Age: Начало (Dragon Age: Origins)
- **ГЕРОЙ ГОДА:** Джокер (Batman: Arkham Asylum)
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** Borderlands
- **СТУДИЯ ГОДА/ ЧЕЛОВЕК ГОДА:** 1С: Ino-Co (за Majesty 2)
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** выход двух отечественных долгостроев – «Аллоды Онлайн» и «Дальнобойщики 3»

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

- **НЕФОРМАТ ГОДА:** Street Fighter 4 (файтинги для PC – чистой воды неформат)
- **ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ:** Majesty 2
- **ВПЕЧАТЛЕНИЕ ГОДА:** первая прогулка по Незебграду (Аллоды Онлайн)
- **ПРИЗ ЛИЧНЫХ СИМПАТИЙ:** Аллоды Онлайн (за «русский дух»)

Прежде чем говорить о личных впечатлениях от прошедшего года, хочу сделать небольшое лирическое отступление. Вы знаете, по какому показателю в футболе принято определять уровень команды? По числу реализованных моментов. То есть если игроки три раза за матч ударили по воротам и забили два гола, это у нас потенциальные чемпионы. А если футболисты реализуют одну из десяти возможностей, то шансов у них мало. Даже если они уже создали свой десяток моментов и сейчас празднуют честно забитый гол, все равно понятно, что при таком подходе много в этом сезоне не наиграют.

Теперь ближе к теме. Бывает, что к 31 декабря у нас есть игра, на которую можно показать пальцем и сказать: вот он, главный итог уходящего года. Ну, например, Макс Пейн (Max Payne) научил всех пользоваться технологией slo-mo, Gears of War открыла миру жанр позиционных шутеров или просто Grand Theft Auto 4 добралась до PC. В любом случае есть творение (иногда даже не одно), которое является ощутимым шагом вперед. Прыжком выше головы. Победой с разгромным счетом над критическим отношением со стороны игроков и авторов рецензий.

А вот в 2009 году явного фаворита не было. Не оказалось игры, которая без всяких споров и оговорок заняла бы первое место. Именно потому, что ни из западных, ни из восточных разработчиков никто выше головы не прыгнул. В этом нет ничьей вины – просто на прошедший год не запланировали ни одного шедевра. Они, шедевры, не могут появляться на свет пачками. Вот в течение следующих 12 месяцев должны выйти сразу несколько громких проектов. Одна StarCraft 2 чего стоит. А в уходящем году...

Что же, поставленных задач зарубежные студии по большей части добились: Dragon Age: Origins, Empire: Total War или Left 4 Dead 2 не стали откровениями, но возложенные на них надежды оправдали...

Вот у кого по ходу «игрового сезона» была целая россыпь возможностей прыгнуть выше головы, так это у отечественных студий. Просто перечитайте список «наших» релизов за год и оцените, сколько в нем громких имен. Причем по большей части это не приветы из прошлого (как Heroes of Might and Magic), а свои собственные творения. Значит, была возможность не только оправдать возложенное доверие, но и наконец доказать, что мы способны добиваться успеха и без «голевых передач» от западных партнеров.

Но что получилось в итоге? Да, была великолепная «King's Bounty: Принцесса в доспехах», которая, как ни крути, является отголоском успеха Katauri Interactive в 2008 году и которую трудно отнести к году 2009-му. Да, одиноким воином в поле стоит Majesty 2. Было несколько приятных сюрпризов, таких как «Звездные волки 2: Гражданская война» или «Война в небе – 1917». И?..

Многострадальные «Аллоды Онлайн» остаются многострадальными по сей день, а будущее игры пока скрыто завесой неизвестности. «Дальнобойщиков 3» большинство назвали великим разочарованием, а значит, в актив разработчиков игру занести никак нельзя. Еще об одном долгострое, чуть менее знаменитом, – «Морском охотнике» не хочется даже вспоминать. И о «Disciples 3: Ренессанс» тоже.

Итог? Ну, наверное, надо признать, что отечественным разработчикам победить вышеупомянутое скептическое отношение со стороны игроков и критиков не удалось. Если на прилавки задумает выйти какой-нибудь еще один отечественный долгострой, отношение к нему будет, мягко говоря, скептическим. Только не подумайте, что я вижу будущее отечественной индустрии в мрачных тонах. На Новый год ведь принято верить в прекрасное далеко и желать друг другу счастья. Так давайте пожелаем, чтобы лет этак через пять западные студии выстраивались в очередь, чтобы получить лицензию на создание... ну, допустим, «Дальнобойщиков Онлайн». Почему бы и нет? ■

1 Явного лидера по графике в 2009 году нет. Но Borderlands, наверное, самая эффектная игра уходящего года.

2 «Аллоды Онлайн» с березками и мавзолеем стали одной из немногих игр, рассчитанных именно на отечественного игрока. Они же разочарование года, поскольку дрязги вокруг игры не утихают до сих пор.

3 Наши варгеймы – отдельная песня. Выходят регулярно, без лишней помпы, на уровне выше среднего, и даже баги в них одни и те же. Хороший пример – «Искусство войны» от 1С и «Черные бушлаты» от нее же.

4 «Дальнобойщики 3», «Аллоды Онлайн», «Морской охотник» – 2009 год можно смело назвать годом российского долгостроя. Неудачным годом.

5 Dragon Age – как символ уходящего года: в ней было множество игр, мастерски собранных из старых деталей, но не было игры, которая предложила бы нечто кардинально новое.

6 «Товарищ, верь, взойдет она, звезда пленительного счастья, и на E3 на главном стенде напишут наши имена…»

7 Редко в игре удается без потерь воссоздать яркий образ из фильма/книги/комикса. А вот в случае с Джокером из Batman: Arkham Asylum удалось.

АВТОР:
ИВАН ГУСЕВ

ЗЛОКЛЮЧЕНИЯ ЭЛЕКТРОНИКА

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Batman: Arkham Asylum
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** Rogue Warrior, Mini Ninjas
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** «Dragon Age: Начало» не знает равных по количеству разных «историй». Увы, большинство из них связаны с подлостью или смертоубийством
- **ГЕРОЙ ГОДА:** Джокер в исполнении Марка Хэмилла (Mark Hamill)
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** Call of Duty: Modern Warfare 2
- **СТУДИЯ ГОДА/ ЧЕЛОВЕК ГОДА:** BioWare и ее начальники – доктора Музика (Ray Muzyka) и Зещук (Greg Zeschuk)
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** Duke Nukem Forever все-таки разорила студию 3D Realms

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

- **НАСЛЕДНИК ДЮКА:** StarCraft 2
- **НА ГРАНИ:** миссия в аэропорту в Call of Duty: Modern Warfare 2
- **ПОВОД КУПИТЬ КОНСОЛЬ:** Uncharted 2: Among Thieves

2009 год мне понравился во всех отношениях. Он не был скучным ни по новостям, ни в плане игр. Кто бы мог подумать, что Microsoft закроет Ensemble Studios, известную по серии Age of Empires, Age of Mythology и Halo Wars?! А ведь закрыла же! И плевать, что Ensemble не выпустила ни одной провальной игры. Просто содержание талантливых сотрудников слишком дорого обходилось Microsoft, вот их и убрали в рамках очередной оптимизации.

Впрочем, несладко пришлось многим издателям и разработчикам. В THQ забыли о прибыли. Midway приказала долго жить. Eidos продалась японцам из Square Enix (я почти уверен, что сделка не пойдет на пользу Ларе Крофт. В серию Tomb Raider в очередной раз пытаются вдохнуть жизнь, и это тревожит. Что там напридумывают японские продюсеры?). В Electronic Arts все в шоке. Еще недавно компания выпускала посредственные игры и зарабатывала сумасшедшие деньги. Теперь издательство делает классные проекты и терпит убытки. Где справедливость?! Главный «электроник», пару лет назад вещавший о необходимости вкладываться в качество и оригинальность, сейчас снова заговорил, что следует определиться с приоритетами и не рисковать. Ох, не к добру все это. Молодец Уилл Райт (Will Wright), что наконец-то свалил из EA. Вряд ли бы ему пришелся по вкусу «новый порядок».

К другим новостям. id Software купили – и слава Богу, потому что в техасской студии явно начинали жить по заветам 3D Realms: скриншотами и презентациями не баловали, с релизами не спешили. Мне же кажется, что компания-разработчик, как и любая рок-группа, просто обязана выпускать новый «альбом» раз в два, ну, в крайнем случае в три года. Иначе она теряет хватку. Дюк Нюкем погубил 3D Realms, Doom 4 могла запросто прикончить id. Но теперь волноваться не о чем – новый хозяин не даст пропасть такому добру, как Quake, Doom и Rage.

Впрочем, довольно о событиях. Перехожу к личным впечатлениям. Ребята, которые засоряют почтовый ящик Правильного письмами о смерти игровой индустрии от нехватки фантазии, в корне не правы. Меня 2009 год абсолютно устроил. Хороших игр вышло ровно столько, сколько может позволить себе осилить семейный мужчина с двумя детьми. Я очень ждал «Dragon Age: Начало», и она мне понравилась. Правда, Mass Effect я все равно люблю чуточку больше и «драконью» боевку считаю излишне суматошной, но в целом BioWare снова показала класс. Не подвела и Capcom с очередной Resident Evil. Я прошел ее вместе с другом и скажу как на духу: было весело. Одному, вероятно, понравилось бы меньше. А так... Крис, Шева, африканцы на мотоциклах... Спасибо вам огромное. Ну а игрой года признаю Batman: Arkham Asylum. Я до последнего полагал, что ничего путного из этой затеи не выйдет. Потом появилась демка, и неожиданно стало ясно: за ЭТИМ надо спешить в магазин.

Напоследок упомяну пару игр, которые стали для меня приятным сюрпризом. Первая – The Sims 3. Никогда не был фэном серии, но третья часть увлекла. Я создал персонажа, в точности напоминающего меня, наделил его своими чертами характера, включая ворчливость, сделал журналистом и... прожил свою жизнь заново. Как будто смотрел на себя со стороны. Философский опыт.

Ну а сейчас я коротаю вечера за The Saboteur. На мой взгляд, это самая недооцененная игра года. Да, в ней полно условностей, да, сюжет простоват, да, миссиям не хватает разнообразия. Но черт возьми, эта игра никогда не напрягает. Только развлекает. Я три раза прыгал с Эйфелевой башни в пруд, пытаясь не разбиться. Получилось, да. ■

1 *Modern Warfare 2, возможно, заставит российские власти задуматься о введении возрастных рейтингов для игр.*

2 *На его месте должен был быть я!*

3 *«Ах, эта женщина меня с ума свела...»*

4 *The Saboteur могла бы называться «Славные ублюдки».*

5 *«Расходимся, кина не будет...»*

6 *Uncharted 2. Круче, чем Индиана Джонс (Indiana Jones) и Лара Крофт (Lara Croft), вместе взятые.*

7 *Мясная дискотека в компании Криса, Шевы и зомби-африканцев.*

АВТОР:
ПЕТР САЛЬНИКОВ

I SAW YOU DANCING

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Batman: Arkham Asylum
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** Князь 3: Новая династия
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** Call of Juarez: Узы крови (Call of Juarez: Bound in Blood)
- **ГЕРОЙ ГОДА:** Джокер (Batman: Arkham Asylum)
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** Batman: Arkham Asylum
- **СТУДИЯ ГОДА/ ЧЕЛОВЕК ГОДА:** 1C Ino-Co
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** вышли «Дальнобойщики 3», ура

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

- **МУЗЫКА ГОДА:** Call of Juarez: Узы крови
- **БЕССОННИЦА ГОДА:** Resident Evil 5
- **НЕФОРМАТ ГОДА:** Darkest of Days
- **ЦИТАТА ГОДА:** «What are you sneaking out there, Bats? Batarangs? Batclaws? Oooh... Batsnacks?»

Стандартные рамки 3 тысяч знаков слишком тесны, чтобы даже краааатко-кратко описать события уходящего года. Думаю, я не один такой: это был не год, а какой-то ураган, пронесшийся по людям и либо развернувший их в правильную сторону, либо разрушивший их ко всем чертям. Мне повезло оказаться в числе первых, поэтому для меня игры-2009 – это в первую очередь смена угла, под которым я смотрел на индустрию.

Два года отработав в рядах компаний-издателей, не сразу привыкаешь к тому, что попал в племя свободной прессы. Кто-то читает мои тексты и говорит: «А, так это ж Сальников, он раньше работал там-то и там-то, ОБИДЕЛСЯ на руководство и ставит плохие оценки». Или: «А, так это ж Сальников, он раньше работал там-то и там-то и ПО ДРУЖБЕ ставит хорошие оценки». Да ни черта подобного, пошли все вон отсюда. Как раз наоборот: благодаря журналу и общению с моими добрыми коллегами я понял, что такое свободный полет мысли, не зажатой в тиски пресс-релизов и необходимости хвалить собственную игру, даже зная, что она кусок дерьма собачьего.

Отчасти, кстати, поэтому в моих рецензиях больше эмоций, чем фактов: мертвых текстов о продвинутых графических движках и прочей очевидной белиберде мне хватило на несколько лет вперед. Настало время писать не о том, что видишь, когда играешь, а о том, что чувствуешь. Глаза и так у всех есть.

И если рассматривать мои игры-2009 именно с этой точки зрения, то для меня главная игра года – Resident Evil 5. Причина проста: из всех увиденных мной в 2009 году хитов RE5 чаще других заставляла челюсть падать на пол.

Тут есть еще один нюанс. Между нами говоря, для рецензии мне досталась ревью-версия с багом, не позволявшим сохраняться. Пришлось пройти эту чертову игру за одну ночь без перерывов – ночной сеанс с девяти вечера до пяти утра. Помню, когда уже ближе к рассвету Эксэлла из прекрасной брюнетки превратилась в гигантскую кучу черных гноящихся червей, спать расхотелось напрочь. О потраченном времени я нисколько не пожалел, игра заслужила эту своеобразную дань в виде ночи, спущенной в унитаз. А заодно вспомнилось детство и приставка «Денди» (NES).

Там ведь тоже нельзя было сохраняться: играй, пока не пройдешь. Мама прогнала спать? Значит, утром начинаешь все с самого начала. И играли же, не ныли.

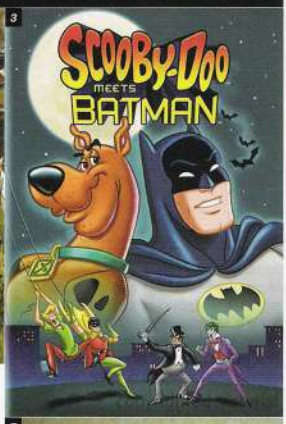
Так что у Деда Мороза я попрошу знаете чего? Если в новом году в мои руки будут попадать игры, в которых нельзя сохраняться, пускай все они будут как Resident Evil 5.

Еще не могу не поделиться новостью о том, что в 2009 году вышла первая игра, к которой я написал саундтрек, – «Mount & Blade: Огнем и мечом». Не блокбастер, понятное дело, но это только начало! Между прочим, продюсировал ее разработку замечательный человек Александр Сусло (Snowball Studios) – он моложе всех известных отечественных продюсеров, но работает настолько легко и профессионально, что я могу с уверенностью заявить: старожилам есть чему поучиться у молодого поколения.

Поднимаю бокал за грядущий год, грядущие успехи и хороших людей! Утром не будите. ■

1 «Лолшто??!!!»

2 «Divinity 2: Кровь драконов» передает привет из 90-х.



3 В продолжении Arkham Asylum для PS3 можно будет играть за Скуби-Ду (Scooby-Doo).

4 «Огнем и мечом» не стала откровением для фанатов M&B. Тем не менее в рейтинге продаж магазина «Союз» игра стартовала сразу на пятом месте.

5 До новых встреч!

6 Хватит ссориться из-за телки. Пойдемте по пиву лучше!

7 Внутри каждого мужчины, говорят, живет ребенок. Мой – вот.

АВТОР:
МАКСИМ МИХЕЕНКО

ВЗРОСЛЕНИЕ

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Call of Duty: Modern Warfare 2
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** James Cameron's Avatar: The Game
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** Tales of Monkey Island
- **ГЕРОЙ ГОДА:** робот-матерщинник из Borderlands
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** Call of Duty: Modern Warfare 2
- **СТУДИЯ ГОДА/ ЧЕЛОВЕК ГОДА:** Blizzard Entertainment
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** конец ужасным играм по комиксам (выход Batman: Arkham Asylum)

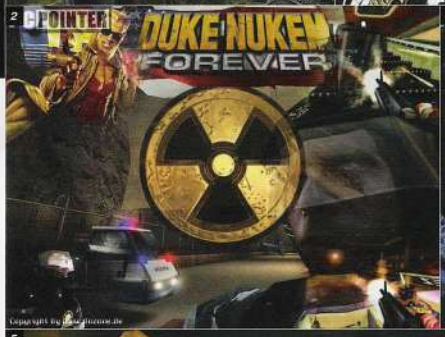
ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

- **АРТ ГОДА:** Borderlands
- **ОЛДСКУЛ ГОДА:** Street Fighter 4
- **ВНЕИГРОВОЕ СОБЫТИЕ ГОДА:** The Beatles: Rock Band
- **ПЕЧАЛЬ ГОДА:** отмена Duke Nukem Forever

Год выдался ядреным! За отчетные 12 месяцев мы увидели огромное количество потрясающих дорогостоящих качественных игр, отдельные из которых действительно могут конкурировать с фабрикой Голливуда по накалу страстей и пробуждаемым эмоциям. Дорогущий блокбастер Call of Duty: Modern Warfare 2, суровая «Dragon Age: Начало» – это действительно взрослые игры, ко всему прочему затрагивающие острые социальные темы. Игровая индустрия ощутимо возмужала. В то же время и для любителей артхауса и интеллектуальных развлечений год выдался на редкость урожайным: инди-разработчики почувствовали силу цифровой дистрибуции и перешли в контрнаступление. Огромный успех Braid, Trine, World of Goo и целой армады независимых игр явно не прошел незамеченным – у талантливых ребят появились и деньги, и все условия творить без оков маркетинговых планов крупных издательств.

Будучи игровым художником, я по традиции в первую очередь искал проекты, способные заинтересовать художественным и визуальным стилем. И тут потрясающий сюрприз преподнесла Gearbox: Borderlands из серого, невзрачного тысячи первого шутера про темное будущее превратилась в свежую, яркую и бесшабашную игру и вновь доказала миру, что в игровом арте главное не количество полигонов и текстур на квадратный метр площади. Borderlands стала бестселлером, и можно надеяться, в 2010 году нас ждет намного больше качественных игр с необычным визуальным рядом.

Наконец, следует сказать пару слов о Blizzard Entertainment – лучшей компании 2009 года, на мой взгляд. Мой выбор, возможно, кажется тебе противоречивым, но я объясню, почему он не лишен смысла. Легендарная студия уже давно не получала никаких регалий, но именно Blizzard в отчетном году спасла рынок PC-игр. В то время как лучшие игровые студии переходят на мультиплатформу, та самая студия из Ирвина продолжает показывать потрясающие результаты исключительно на компьютерном рынке. Ты возразишь, что в прошедшем году Blizzard не продемонстрировала ничего кардинального нового, спокойно перенеся релизы всех главных проектов на следующий год и выпустив лишь одно дополнение к World of Warcraft, но важно понимать, что WoW до сих пор является главным интерактивным развлечением в мире. Она приносит более миллиарда долларов в год и продолжает удерживать у экранов компьютеров миллионы людей, и ни один из сотни ее «убийц» так и не смог ничего сделать, чтобы существенно изменить положение вещей. Такая гегемония была бы невозможна без кропотливой и крайне ответственной работы огромной команды-разработчика на протяжении всего года, ведь это MMO, ее нельзя просто выпустить на рынок и собирать сливки. А Blizzard меж тем продолжает переманивать лучшие кадры со всего мира, в том числе из России. Что интересно: компания одна из немногих делает все, чтобы дать возможность реализоваться талантам из других стран. И самое главное – из студий-легенд начала 90-х Blizzard в этом году осталась одна-одинешенька. Давным-давно закрыта Westwood Studios, почила навеки 3D Realms, монструозная когда-то id Software в 2009 году была куплена Bethesda Softworks, и пока сложно утверждать, что станет с некогда законодателем графических мод. А создатели Warcraft: Orcs & Humans успешно живут и работают над новыми суперхитами, словно бы время для них застыло (не забывай – в 2010 году выходит StarCraft 2). ■



1 *Gearbox Software в 2009 году рискнула по-крупному. За полгода до выхода Borderlands она кардинально изменила визуальный стиль игры, перерисовала все текстуры и добавила целую кастрюлю безумства; это первое со времен Comix Zone успешное применение технологии «игра как комикс». Результат – игра не отпускает надолго!*

2 *Безумно жаль слышать, что все кончено. Дюк умер. Но... может, он все-таки вернется?*

3 *«Сталин против марсиан». Самая неоднозначная и противоречивая игра года, при этом тщательно продуманная и спланированная. Ну и все ведь помнят гениальную пиар-кампанию с танцующим Сталиным.*

4 *Главный оплот и надежда PC-рынка, «последняя студия-легенда начала 90-х» – Blizzard Entertainment продолжает уходить на невероятные от конкурентов расстояния.*

5 *До сих пор сложно понять, как это им удалось. Такая игра, как Tales of Monkey Island, могла выйти только в лучшем из миров, а не на грешной Земле.*

6 *Об этой игре говорили больше всего в 2009-м. Она породила больше всего слухов, мнений, обсуждений и продалась самым нестыдным тиражом. Но только сейчас, после того как шумиха в прессе и обществе немного поутихла, можно оценить по-настоящему титаническую работу Infinity Ward непосредственно над игрой.*

7 *The Beatles: Rock Band ясно показала, что электронные развлечения становятся (да что там, уже стали!) главной медиасилой в мире.*

АВТОР:
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

2009: ПОДБИВАЯ ДЕКАДУ

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Dragon Age: Начало (Dragon Age: Origins)
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** Call of Duty: Modern Warfare 2
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** Dragon Age: Начало (боевая собака приносит подарки, как в Nintendogs)
- **ГЕРОЙ ГОДА:** Эдди Риггз (Eddie Riggs, Brutal Legend)
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** Borderlands
- **СТУДИЯ ГОДА:** BioWare
- **ЧЕЛОВЕК ГОДА:** Тим Шэфер (Tim Schafer)
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** управление движениями становится стандартом на всех домашних платформах, за исключением PC

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

- **СЮРПРИЗ ГОДА:** Torchlight
- **САУНДТРЕК ГОДА:** Divinity 2: Кровь драконов (Divinity 2: Ego Draconis), Кирилл Покровский
- **ЛУЧШИЙ УТОЛИТЕЛЬ НОСТАЛЬГИИ ГОДА:** Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
- **ИГРА, КОТОРАЯ ОБЯЗАНА БЫЛА ВЫЙТИ И НА PC:** Brutal Legend

По моим личным ощущениям, 2009-й был в первую очередь годом World of Warcraft – гнойный Наксрамас сменили сначала широкие проспекты Ульдуара, затем тесная арена Колизея и наконец предбанник обиталища Артаса. Еще случились двухмесячная завязка, последующий срыв и третий персонаж – ворлок (ох).

Снаружи произошло еще много интересного. Наметились индустриальные тенденции на следующее десятилетие. Кажется, управление движениями станет если не единственным, то обязательным вариантом на всех домашних приставках, а не только на Nintendo Wii. Распространится ли мода на гироскопические контроллеры и чувствительные к движениям камеры на PC, непонятно. Возможно, персональный компьютер окончательно превратится в ящик с MMORPG и RTS. И с флешками-казуалками, в том числе с онлайновыми. Количество активных игроков в «Счастливого фермера» (предлагаю слоган «Фарминг – это не ругательство») ужасает. Будем надеяться, флешки введут начинающих в удивительный мир игр, и казуалы поймут, что то же самое количество времени можно убить с большей приятностью в других играх.

И еще одна тенденция – торжество цифровой дистрибуции. Прямо сейчас, перед Новым годом, на Steam – распродажа. «Режиссерская» The Witcher – 5 долларов. Rome: Total War вместе с Barbarian Invasion – два с полтиной. Jade Empire – 3.75. Плюс мы комфортно сидим дома и получаем любую информацию об интересующих нас играх. Ритейл такой конкуренции не выдержит. На пути окончательного торжества Steam и ей подобных систем только скорость доступа, постоянное увеличение коей, может быть, похоронит саму цифровую дистрибуцию и откроет эру, в которой у вас останется лишь контроллер, а компьютер будет находиться очень далеко.

Возвращаясь к цифровой дистрибуции... Помимо всего прочего, она дает возможность пробиться к покупателям играм без громкого пиара (кстати, в 2009 году было статистически замерено, что пиар и маркетинг увеличивают продажи игр втрое сильнее, чем хорошие оценки журналистов). Так вот, у Torchlight было мало прессы и еще меньше маркетинга, и к покупателям игра пробилась в первую очередь благодаря Steam. Игра-сюрприз больше всего напоминает первую Diablo, и не графикой, а музыкой, атмосферой и геймплеем, что неудивительно – авторы Torchlight раньше работали в Blizzard.

А вот Borderlands воспроизводит не атмосферу, но глубинную суть Diablo: шутер от первого лица, фантастический (постапокалиптический) сеттинг, но развитие персонажа и постоянно улучшающиеся вещи держат в игре мертвой хваткой. Borderlands грамотно сделана: правильно раскиданы квест-хабы, телепортаторы и гаражи. Хороша псевдокомиксовая графика – она и смотрится здорово, и видеокарту грузит умеренно.

Еще о воспроизводстве: Majesty 2 настолько хорошо воссоздает геймплей оригинала, что это нельзя не отметить. Хотя, конечно, Ino-Co добавила некоторые вещи... Но настоящий камбэк года совершил один из самых продвинутых и талантливых девелоперов – Тим Шэфер (Tim Schaffer) с Brutal Legend. Джек Блэк (Jack Black), Лемми (Lemmy Kilmister), Оззи (Ozzy Osbourne), сотня тру-металлических песен, лучшие за долгое время диалоги персонажей... Все бы хорошо, но игра пока не вышла на PC, о чем можно лишь... повыть. К счастью, Dragon Age: Origins мимо PC не прошла; будем считать это сдачей судьбы. А уже в начале 2010-го на PC не выйдет Heavy Rain (есть о чем жалеть, ведь Fahrenheit – это была силища). Зато потом будут StarCraft 2: Wings of Liberty, WoW: Cataclysm (и, возможно, Diablo 3). Легко смотреть с оптимизмом в 2010-й, правда? ■

1 *Композитор «Divinity 2: Кровь драконов» самолично присутствует в игре – как бард Кирилл Покров.*

2 *«Нод, зверь бежит на нас!» – первый признак аркадного шутера. Сократим их численность!*

3 *Рейды не управляемых напрямую героев на жирных боссов – украшение игры.*

4 *Когда собаке предлагают дать имя, преступно не назвать ее Dogmeat.*

5 *«Lay Down Your Soul To The Gods Rock'n'Roll!»*

6 *В динамике игра выглядит лучше, чем на скриншотах. Честно.*

7 *Туризм. Точнее, паломничество за ачивментом.*

АВТОР:
ДМИТРИЙ РУБАНОВ

ОБЛАЧНО, ВОЗМОЖНЫ ОСАДКИ В ВИДЕ СИКВЕЛОВ

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Batman: Arkham Asylum
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** Damnation
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** Ghostbusters: The Video Game
- **ГЕРОЙ ГОДА:** Джокер (Batman: Arkham Asylum)
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** Ninja Blade
- **СТУДИЯ ГОДА/ ЧЕЛОВЕК ГОДА:** Katauri Interactive
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** закрытие Pandemic Studios

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

- **СЮРПРИЗ ГОДА:** The Saboteur
- **МАРАЗМ ГОДА:** «Акелла» оправдывает низкие оценки Disciples 3 партизанской деятельностью рецензентов, «форумных троллей» и конкурентов-вредителей
- **ШОК ГОДА:** Джон ван Канегем (Jon Van Caneghem) собирается упростить Command & Conquer, вывести сериал в онлайн и внедрить в него социальные элементы
- **ПОХОРОНЫ ГОДА:** Duke Nukem Forever

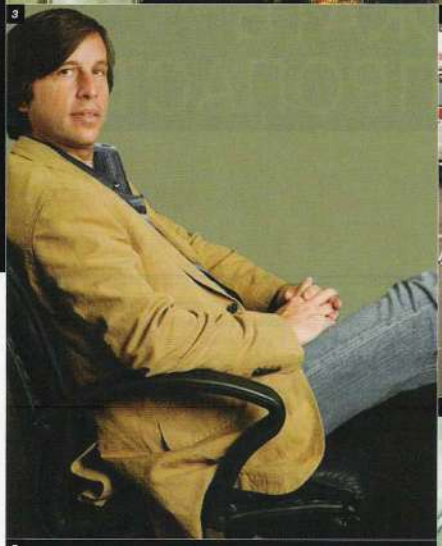
Пожелтевшая елка, пустые бутылки и пожеванная кем-то из гостей мишура давно покоятся на ближайшей помойке, а мы меж тем по старой привычке с высоты 2010 года строго оцениваем события года 2009-го. Тем более время для индустрии выдалось сложное. Особенно для отечественной. Аналитики уверяют, что объем рынка в России сократился почти вдвое. Несложно догадаться, что столь безрадостная ситуация автоматически поставила крест на раздутых рекламных и производственных бюджетах. Заметь: за последние 12 месяцев не было анонсировано практически ни одного масштабного российского проекта уровня «Дальнобойщиков 3». Несколько раскрученных игрушек вроде Prototype и Ghostbusters, к нашему огромному удивлению, остались без локализаций. Оказывается, зарубежный издатель в свое время заломил за лицензию неподъемную для наших компаний сумму.

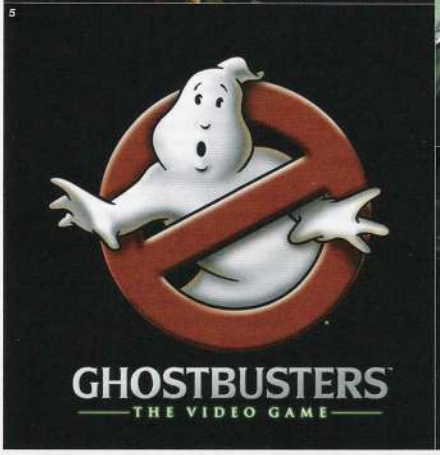
С другой стороны, все не так плохо. Те, кто привык пару лет подряд раскладывать пасьянсы, а после записывать на красочные диски программный мусор, наконец получили лопатой по ушам. Зато те, кто делал качественные и хорошие игры, спокойно продолжили делать качественные и хорошие игры. Взять хоть то же продолжение King's Bounty. Российская студия Katauri Interactive наглядно показала своей «Принцессой в доспехах», каким должен быть правильный сиквел правильного ремейка. Да-да, именно таким, а не как получилось у небезызвестной компании «Акелла», которая умудрилась не только с размаху сесть в лужу со своей Disciples 3, но и публично обвинить прямо перед Новым годом игровое сообщество, журналистов и конкурентов в заговоре против себя любимой.

На Западе финансовые затруднения игроделов были не так заметны. Activision, как обычно, поставила миллионы на Call of Duty. Electronic Arts анонсировала сиквелы Crysis, Dead Space и неожиданно порадовала The Saboteur от ныне покойной Pandemic Studios, невозмутимо заткнувшей за пояс обе части «Крестного отца». А вот Ubisoft продолжила деградировать и штамповать игрушки, забывающиеся быстрее, чем кончаются финальные титры. Tom Clancy's EndWar, Tom Clancy's H.A.W.X. и Avatar оказались пустышками на несколько часов. Надеемся, продолжения Splinter Cell и Assassin's Creed ждет лучшая доля.

А вообще, как правильно где-то неподалеку подметил гражданин Торик, «большие» игры погрязли в самоповторах. Сиквел, ответвление, ремейк... Совсем немного компаний отваживаются вкладывать деньги в огранку настоящих бриллиантов, большинство предпочитают штамповать бижутерию. И все-таки прецеденты есть. В 2009 году такими бриллиантами стали Batman: Arkham, Asylum, Ghostbusters: The Video Game и The Saboteur. Каждая из этих игр не постеснялась своей индивидуальности, каждая не испугалась показаться взрослой. К троице вполне могла бы присоединиться Damnation – экшен на основе шикарного мода для Unreal Tournament, но доморощенным разработчикам не хватило фантазии и опыта. Еще один балл в пользу того, что начинающим и неопытным проще заявлять о себе на казуальном рынке, где нет жестких требований к графике, сюжету, анимации и прочей «ерунде».

Много игрушек позади, но, что очень радует, на горизонте маячит еще большее количество любопытнейших проектов. Кстати, в таблице релизов снова сплошные сиквелы и знакомые заголовки, а значит, год 2010-й, скорее всего, будет похож на своего предшественника. Опять целый вагон «заранее хитов», опять скромное стадо «темных лошадок», опять расширение рынка недорогих, но ладно скроенных казуалок вроде Plants vs. Zombies и Braid. Если не случится ничего неожиданного, то уже в самых ближайших номерах «РС ИГР» ты сможешь прочитать подробнейшие обзоры Mass Effect 2, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, Assassin's Creed 2, Napoleon: Total War и BioShock 2. Бодрое начало года, правда? ■





1 *Прямые руки дизайнеров из Rocksteady и голос Марка Хэммила (Mark Hamill) возвели Джокера в ранг одного из самых жутких и обаятельных компьютерных злодеев.*

2 *От провала героев Damnation не спасли ни большие пушки, ни большие... сферические... амбиции.*

3 *Хорошенько запомни лицо человека, который собирается превратить Command & Conquer в аналог «Веселой фермы».*

4 *За веселыми сотрудниками «Акеллы» уже выехали санитары.*

5 *Сценарий игры доводили до ума авторы обоих фильмов об охотниках за приведениями.*

6 *Не секрет, что Ninja Blade далеко не самая интересная игрушка ушедшего года, но только ради подобных сцен ее стоит пройти до конца.*

7 *До недавнего времени мало кто верил, что Pandemic Studios в состоянии сделать такой стильный и захватывающий экшен.*

АВТОР:
СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

- **МЕЙНСТРИМ ГОДА:** Dragon Age: Начало (Dragon Age: Origins)
- **РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:** FUEL
- **ИСТОРИЯ ГОДА:** The Path (Тропа: Страшная сказка)
- **ГЕРОЙ ГОДА:** Джокер (Batman: Arkham Asylum)
- **ЗРЕЛИЩЕ ГОДА:** Call of Duty: Modern Warfare 2
- **СТУДИЯ ГОДА/ ЧЕЛОВЕК ГОДА:** Tale Of Tales (The Path, Fatale)
- **СОБЫТИЕ ГОДА:** атака на торрент-трекеры ThePirateBay.org и Mininova.org

ПОРЖАТЬ НАД ПРОПАСТЬЮ

НИЧЕГО НОВОГО

Итоги года? Сложно сказать. Он опять был пустым, этот год: то, что должно было стать хитом, стало хитом; то, что позиционировалось как миддл-класс, обычно оказывалось именно миддл-классом. Неожиданностей, собственно, было лишь три: безупречная Arkham Asylum, никакущая FUEL и бодрая Borderlands. Похоже, мы вошли в эпоху плановой игровой экономики: теперь классную компьютерную игру можно собрать как конструктор – для этого не нужно фонтанировать идеями или держать в штате гениальных программистов и сценаристов. Все строго по проекту: если вы в состоянии вложить в игру 10 миллионов долларов, то можете быть уверены – игра принесет прибыль. Кто-нибудь сомневается в том, что Alan Wake будет бестселлером? В том-то все и дело.

КОГДА-ТО ТЫ БЫЛ ИНДИ

Этот брак по расчету не так печален, как кажется на первый взгляд. «Большие» игры, такие как Dragon Age, или Red Faction, или Call of Duty, делают с культурой компьютерных игр то же самое, что Мадонна и U2 – в музыкальной индустрии: они обозначают границы и демонстрируют возможности. Без мейнстрима нельзя – именно благодаря ему мы понимаем, на каком уровне вообще сейчас находится кривая электронных развлечений.

Другое дело, что сердцу не прикажешь, а сердце просит взрыва эмоций и новых отчаянных парней, готовых идти в атаку на ветряки. В 2009-м таких смельчаков, увы, не было (кроме Tale of Tales, но эти, конечно, занимаются совсем другим ремеслом). Независимые разработчики дефакто перестали быть таковыми и ушли на соответствующие тематические консольные каналы, немногих оставшихся взял под крыло гигант Steam; инди-революция, главный тренд 2008-го, стала приносить деньги – и тут же была пущена в оборот. Braid, World of Goo, Geometry Wars... Все эти любопытные разработки замкнулись на себе, едва став коммерческими продуктами. Braid, главная из условно-независимых 2009 года, необсуждаемо гениальна... Но почему-то кажется, что совсем скоро нас ждет сиквел. Или приквел. Или альтернативное продолжение.

БОЛЬШЕ, ЧЕМ СПЕКУЛЯЦИЯ

Если все же попробовать обозначить главную черту прошедшего странного года, то я бы назвал таковой возвращение к корням. Для разработчиков всех мастей стал очевиден тот факт, что вчерашние дети, тайком тратившие родительские деньги в залах игровых автоматов, выросли и стали неплохо зарабатывать сами. Отсюда огромное количество перезапущенных линеек, ремейков и неожиданных продолжений. Из тех, что сразу приходят на ум, – Bionic Commando, The Secret of Monkey Island, Serious Sam HD и Street Fighter 4. Если же посмотреть, сколько ремейков игровой классики распространяется на «айфонах» и через сетевые каналы консолей, то картина станет еще более впечатляющей. Самое интересное, что большая часть этих игр выполнена на отлично! Дело, наверное, в том, что целевая аудитория в таких случаях необычайно придирчива и взыскательна. Схитрить и схалтурить на святом для матерого игрока материале вряд ли получится.

ТРЕБУЮТ НАШИ СЕРДЦА

Чего ждем от 2010 года? Лично мне бы хотелось... побольше красок, что ли. Побольше риска и смелых решений. Не секрет, что сейчас целые жанры на PC находятся, мягко говоря, в упадке: это стратегии, ролевые игры, серьезные аркады... То, чем когда-то платформа была сильна. Выбранный мейджор-лейблами курс на инновации и новые бренды затронул лишь ту часть индустрии, которая и без того приносила прибыль: TPS, рейсинг, MMO. Пора, наверное, вдохнуть новую жизнь и в другие – они того заслуживают. Конечно, трудно верить в подвиги, когда целые студии в наши сложные времена идут под нож, но ведь чудеса иногда случаются, так?

P.S. Ах да, чуть не забыл самое главное! Хотелось бы наконец увидеть воочию явление миру новых StarCraft, Half-Life, Mafia и Diablo (прошу прощения за конкретику). Детское такое желание. Риск риском, смелость смелостью, но эти названия все равно что слово «Гулливер» для сладкоежки: что-то необычайно вкусное и космически огромное. И хотелось бы, чтобы в эти игры одновременно могли играть обладатели всех компьютеров и консолей, чтобы прекратилась уже эта глупая и никому не нужная война с нелепыми доводами и аргументами уровня «а ты кто такой?». Единое цифровое пространство... Рано или поздно мы придем к нему, и, наверное, 2010 год в этом смысле всех нас только сблизит. ■

GO!

ЛУЧШИЕ-2009

ИГРА ГОДА

ПОБЕДИТЕЛЬ: BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Текст: Кирилл Перевозчиков

Arkham Asylum – это то, что должно было случиться с видеоиграми на основе лицензированного контента уже очень давно. Казалось бы, все так просто – у разработчиков есть в распоряжении законченная и популярная игровая вселенная, осталось сделать по ней достойную игру. Но сколько команд спотыкалось на этапе адаптации, сколько ужасных игр на основе прекрасных первоисточников вышло за это десятилетие – не пересчитать. С играми про человекомышь, летящую на крыльях ночи, все было плохо еще со времен 16-битных приставок – пока в конце концов не появилась студия Rocksteady и не расставила все на свои места новой игрой про Бэтмена.

Помимо очевидного и заслуженного звания «Лучшая во вселенной игра по комиксам» Batman Arkham Asylum содержит множество скрытых смыслов: здесь все как-то очень крупными мазками, но вместе с тем жестоко и реалистично. Темный Рыцарь в массовом порядке ломает публике позвоночные хребты, Джокер убивает ради веселья, опустившийся ученый-Пугало больше всего заинтересован в природе человеческого страха, для чего травит Бэтмена специальным газом. Моменты с Пугалом, кажется, лучшее, что происходило с внутриигровой драматургией со времен Max Payne. Да и вообще срежиссирована игра гениально: стелс, драки, детективные расследования, загадки – все сбалансировано в идеальных пропорциях, при этом сохраняется полностью открытая структура мира. Вместе с технологическим (единственное, за вычетом Mirror's Edge, талантливое использование Unreal Engine 3 в 2009 году) и артистическим превосходством (Джокера озвучивает Марк Хэмилл (Mark Hamill), он же Люк Скайуокер) получаем только один минус – после 20 часов счастья, когда Arkham Asylum неожиданно заканчивается, становится очень грустно.

2-Е МЕСТО: «DRAGON AGE: НАЧАЛО» (DRAGON AGE: ORIGINS)

Текст: Кирилл Перевозчиков

Dragon Age – это такой привет из прошлого, прощальный поцелуй эпохи Baldur's Gate, когда мониторы были большими, а RPG от Bioware длились сотни часов (здесь следует укорительный взгляд в сторону скоротечной Mass Effect). В Dragon Age есть все, что должно быть в фэнтезийной CRPG, а также секс, насилие и рок-н-ролл (в саундтрек игры, помимо прочего, входит композиция артиста Мэрилина Мэнсона (Marylin Manson) «This is the New Shit»). 120 часов геймплея с учетом выполнения всех побочных квестов – это, как выражаются англичане, oh my God. Понятие «RPG от Bioware» очень быстро снимает все вопросы к качеству проработки – оно здесь просто невероятное, принимая во внимание современную графику и полностью озвученные и кинематографически поставленные диалоги. На прошедшем «ИгроМире» мы спросили у главного человека в Bioware Рэя Музики (Ray Muzyka), насколько еще, по его мнению, актуальны такие игры и не уступят ли они место action-RPG по типу Mass Effect 2 (вопрос явно риторический). Бедный Рэй не смог ответить ничего, кроме: «Я думаю, парни, они будут счастливо сосуществовать вместе». Хотелось бы верить в это, но слишком дико в нашем быстротекущем мире выглядят игры со 120-часовым прохождением. Наслаждайтесь «Dragon Age: Начало» здесь и сейчас, пока есть такая возможность. В новом десятилетии ее может не быть.

3-Е МЕСТО: EMPIRE: TOTAL WAR

Текст: Александр Барышников

Серия Total War – хрестоматийный пример правильного баланса между RTS и TBS, а также между оголтелой попсой и хардкорщиной. Мы управляем трансконтинентальной империей, но не теряемся в ворохе отчетов и донесений, командуем многотысячными армиями, не испытывая никаких сложностей. Полчаса политических интриг и неспешной возни с экономикой, затем полчаса пальбы и маневров – идеальная пропорция, лишающая процесс каких-либо намеков на удручающую монотонность.

В XVIII веке мир лихорадит от революций – политических и научно-технических. Захудалые одноклеточные державы, вложив все средства во внешнюю торговлю, внезапно становятся лидерами. На месте старых империй возникают пригоршни мелких королевств и республик. Здесь у каждого огнестрел, а тактика боя постоянно меняется: прогресс дает бойцам все новые и новые средства для уничтожения супостата; оттарабанив очередные полчаса тыловой крысой, мы натягиваем адмиральскую треуголку и отправляемся пускать вражеские корабли ко дну.

Empire: Total War распорядилась доставшимся ей наследием крайне удачно. Не растеряв обаяния своих предшественниц, она привнесла в серию ряд новшеств, которые враз отправляют на свалку весь опыт, полученный в предыдущих тотальных войнах, – в новых условиях он не пригодится. Из-за таких пертурбаций впервые за несколько лет Total War-ветеранам приходится учиться играть в нее заново, избежав при этом личного знакомства с хорошей болезнью под названием «склероз»; неофитов же Empire попросту оглушает богатством возможностей.

Когда пишешь о главных играх года, важно не увязнуть в пафосе, иначе самые обычные слова благодарности превратятся в грузный панегирик. Поэтому буду краток: спасибо тебе, дорогая Creative Assembly, за то, что вечно пребываешь в состоянии творческого поиска.

РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

ПРОВАЛ НОМЕР ОДИН: FUEL

Текст: Сергей Думаков

А ведь какие на FUEL возлагались надежды! Не случилось. Почти все обещанное оказалось неправдой – где-то правдой чуть-чуть, где-то правдой наполовину. В чем труженики Asobo не обманули, так это в заявленной игровой территории: она и в самом деле огромна. Вот только огромность эта бесполезна, как обилие телеканалов в пакете кабельного оператора. Смотреть все равно можно только 2x2, а ехать все равно нужно строго по чекпойнтам – малейшее отклонение от оптимального маршрута грозит потерей курса. Запад в FUEL неотличим от востока, а север так и норовит прикинуться югом: везде однообразные кручи и косогоры, оазисами оживающие лишь там, где проходит гоночная колея. Смысл принципа открытости игрового мира превращается в грубую насмешку: кому он нужен, этот открытый мир, когда пилот способен заблудиться в трех соснах? А еще здесь нет жизни: между заездами приходится уныло колесить по пустынным трассам дикой протяженности, где за три часа можно не повстречать даже мухи. Вымерший континент вдруг сюрреалистическим образом оживает, когда удается добраться до очередного сообщества рейсеров, что придает происходящему совершенно абсурдистский характер. Обиднее всего, что вполне самобытная FUEL постоянно пытается выглядеть и играться так же, как модная Pure, и в этом сравнении ожидаемо выглядит крайне жалко. Тысячи квадратных километров? Десятки транспортных средств? Новая гоночная футболка? Нет, мы, пожалуй, все же пойдем. Извините.

ПРОВАЛ НОМЕР ДВА: OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Текст: Кирилл Перевозчиков

От Dragon Raising ждали прежде всего внятного продолжения Flashpoint, доступного для широкой публики, а не только для обладателей топовых компьютеров (ArmA 2 на момент написания этих строк по-прежнему тормозит так, что привет семье). Этот критерий игра удовлетворяет в полной мере – во Flashpoint 2 можно играть практически на любом железе. Другое дело, что уже совсем не Flashpoint 2, а нечто настолько, простите, консолизированное и адаптированное для приставочной аудитории, что игра растеряла множество изначальных flashpoint-плюсов и приобрела один большой минус – версию для PC портировали, по всей видимости, какие-то китайские чернорабочие. Управление работает из рук вон плохо, количество багов и идиотизм искусственного интеллекта переходят все разумные границы. В довершение всего игра сделана на движке от гоночной игры RaceDriver: GRID, что, мягко говоря, не прибавляет Dragon Rising очков в плане внешнего вида.

ПРОВАЛ НОМЕР ТРИ: ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3: ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

Текст: Влад Карпов

Мы долго решали, какой игре отдать эту почетную номинацию. В итоге выбор пал на «Дальнобойщиков 3». Да, наш рецензент поставил игре сравнительно высокую оценку, но лишь потому, что сам оказался страстным поклонником серии, а воля автора в подобной ситуации имеет решающее значение, ей не может перечить даже главный редактор. Тех же, кто ждал не просто продолжения когда-то занимательной, самобытной поделки русских игрокулибиных, а настоящего хита мирового уровня, шедевра, способного покорить умы и сердца, результат разочаровал: вместо неподдельного восторга и гордости за отечественный игропром новые «Дальнобойщики» с их средневековой графикой, уродским управлением и невнятным сюжетом способны вызвать лишь горестную усмешку. Создатели игры забыли выставить предупреждающий знак «ТОЛЬКО ДЛЯ ФАНАТОВ», именно поэтому «Дальнобойщики 3» в итоге оказались на обочине.

ИСТОРИЯ ГОДА

ПОБЕДИТЕЛЬ: DRAGON AGE: НАЧАЛО (DRAGON AGE: ORIGINS)

Текст: Сергей Думаков

Dragon Age сделала ролевые игры простыми и понятными даже для отчаянной домохозяйки, при этом ни грамма не потеряв в эпическом размахе и глубине нарратива, присущим столпам жанра. До этого RPG на массовость почему-то не везло: главные хиты последних лет (Elder Scrolls 4, Mass Effect, Fallout 3) при всей своей крутизне все же оставались эдакими жемчужинами для посвященных, царским подарком для понимающих. Тем, кто понятия не имел о соответствующих традициях, в озвученных мирах было тесно и неуютно. Dragon Age в корне меняет ситуацию: игра парой вопросов, как опытный психолог, читает наши мысли и складывает из кубиков наиболее подходящую психотипу игрока предысторию. Пару секунд спустя мы уже изучаем извилистые ветви диалогов и безуспешно пытаемся отделить добро от зла. Это тоже вновь – в Dragon Age нельзя быть белым или черным. Предугадать, как отразится на развитии сюжета тот или иной поворот беседы, зачастую просто невозможно: в социальном плане игра очень похожа на жизнь за окном. Особая заслуга Bioware в том, что разработчики не стали делать «игру для всех» методом тотального упрощения: механически, структурно Dragon Age необычайно сложна! Неизбежная прокачка, древо умений, манипуляции с инвентарем – все это выполнено очень изощренно… но работает почти независимо от игрока. Запрограммировать можно и определенные последовательности действий – тогда даже применяться специальные умения и способности будут автоматически. В Dragon Age можно сесть поиграть на часок, «просто посмотреть, что это такое»… и очнуться вместе с финальными титрами, утирая пот со лба. Такими RPG еще точно никогда не были: Dragon Age – первая из них, в определении которой между словами «хорошая» и «игра» не нужно вставлять стеснительное «ролевая».

2-Е МЕСТО: RESIDENT EVIL 5

Текст: Кирилл Перевозчиков

Пугающе правдоподобный сюжет, который легко спутать с актуальными сводками новостей: Африка, зараженные паразитами несчастные люди, все ради выгоды каких-то транснациональных корпораций. Новая Resident Evil бьет прямо в лицо: палящее солнце, гниющие улицы, паразитов Las Plagas легко спутать с каким-нибудь новым вирусом СПИДа, появившимся в бедной африканской республике. И все это только декорации, очередной повод для похода в новый подземный комплекс, в лаборатории обители зла. Resident Evil 5 пугает особым образом: она давит на сознание, хочется немедленно выключить компьютер и выйти глотнуть свежего воздуха. И пусть с точки зрения геймплея игра практически не изменилась со времен знаковой четвертой части (назовем это верностью традициям), кооперативный режим добавляет игре глубины, а великолепная графика и постановка делают Resident Evil 5 чем-то большим, чем простой HD-ремейк Resident Evil 4. Это приключение, которое очень нелегко, даже при всем желании, забыть как страшный сон, который тебе никогда не снился.

3-Е МЕСТО: THE PATH (ТРОПА: СТРАШНАЯ СКАЗКА)

Текст: Сергей Думаков

История года – это история Красной Шапочки, которая заблудилась в лесу и была убита на эстраде под опускающимся красным занавесом. Или пропала на яркой цветочной поляне, повстречавшись со странной маленькой девочкой. Или дошла до бабушкиного дома – и увидела там парящие под потолком стулья, дрожащие стены и собственный труп на огромной постели. Или так и не сошла с тропы, коснулась дверного засова и увидела надпись «геймовер»… The Path – именно что История, никакой не квест и тем более не игра вообще. Это причудливое путешествие в темные глубины девичьего подсознания, страшная сказка о взрослении и неизбежности конца – настоящее испытание, но рискнувший пройти его будет стократно вознагражден. Да, здесь нужно собирать (бесполезные) предметы-воспоминания; да, здесь можно войти в лес, но нельзя из него выйти; да, здесь главная героиня практически все способна сделать сама (если на время оставить ее в покое)… Но сколь же велико в The Path мастерство Рассказчика! Как же томительно ожидание очередной пары строчек туманных фраз-полунамеков! Шепот Волка и его мрачные шаги за спиной, возможно, со временем и забудутся – но образы девочки в красном и ее бесплотной подруги останутся с вами навсегда.

ГЕРОЙ ГОДА

ПОБЕДИТЕЛЬ: ДЖОКЕР (BATMAN: ARKHAM ASYLUM)

Текст: Сергей Думаков

В последние несколько лет стилистика нуар-комикса вдруг стала необычайно востребованной и актуальной. Тон задали сразу несколько ААА-фильмов: «Небесный капитан и мир будущего», «V значит "Вендетта"», «Железный человек», «Хранители», «Бэтмен: Начало» и «Темный рыцарь». Миру опять оказались нужны старые супергерои, но мир понимал, что в современных условиях их судьба окажется необычайно печальна. Это крушение иллюзий, это внезапное осознание собственной уязвимости и собственной неисправимой моральной извращенности было подобно грому среди ясного неба. В кривом зеркале современных сказок общество с удивлением узрело новое время (в «Хранителях» в ответ на вопрос одного из главных героев «Черт возьми, что стало с нами? Что стало с американской мечтой?» другой отвечает: «Разуй глаза! Она стала явью, приятель»). Rocksteady Studios перенесла этот модернистский настрой в мир видеоигр – совершенно неожиданно для всех. Остров Аркхэм в Batman: Arkham Asylum наполнен грязью, ложью и узнаваемой атмосферой застывшего во времени разложения, а еще он наполнен фантастическими персонажами с многолетней историей. Но даже на фоне Харли Квин, комиссара Гордона и Пугала ярчайшей из звезд сияет Джозеф Керр, безумный клоун с огромной дырой в сердце. Джокер. В нем слилось все: и беспощадный анализ, и практика абстрактного насилия, и абсурдное стремление злодея доказать всякому, что злодей живет в каждом. Реплики Джокера хочется вызубрить, его постулаты способны пошатнуть даже самую устоявшуюся психику: «Он одевается как псих, он ведет себя как псих… Но пусть это вас не обманывает. Он и в самом деле псих». Джокер из Batman: Arkham Asylum – апофеоз «нового магического реализма», уникальный собирательный образ, в котором отражена вся сложность (и все безумие) человеческого разума. Трагичный и удивительно забавный, беспощадный и неожиданно сентиментальный, все понимающий и сознательно идущий на поражение – Джокер по праву может считаться главным героем ушедшего года.

2-Е МЕСТО: РОБОТ ЙОЗЕФ (МАШИНАРИУМ)

Текст: Александр Барышников

Персонаж года № 2 не крутой супергерой, а маленький, тщедушный даже робот по имени Йозеф. Он не носит кожаной куртки, заправленной в цветастые лосины, зато наделен внешностью пучеглазого бидона с гайками, грацией гармошки и постоянно тащит в рот что попало – от полудохлой электрокошки до видавшего виды вантуза. Это выдает в нем натуру инфантильную, но деятельную.

Йозеф – единственный стопроцентно положительный персонаж в нынешнем рейтинге героев. У него нет ни безумных тараканов, затаившихся в закоулках механического мозга, ни преступных наклонностей; он всего лишь хочет спасти заводной город от злодеев из банды «Черных чепчиков» и поскорее обнять свою благоверную. Однако поскорее не получается, и потому на протяжении нескольких часов мы блуждаем по миру «Машинариума» в компании влюбленного робота, поражаясь его наивно-пионерской страсти помогать окружающим: уличных робомузыкантов спасаем от творческого запора, гламурной робоцаце возвращаем ее не менее гламурную робошавку, а ржавому робоседу, сраженному ревматизмом, добываем редкое в железных пенатах целебное снадобье – растительное масло (на этом месте аудитория передачи «Малахов крест» отчаянно аплодирует).

Особую роль в расшифровке сложной личности Йозефа играют его детско-юношеские воспоминания: отсмотрев с десяток мыслепузырей, мы узнаем, что наш герой-любовник хулиганов хотя и недолюбливал сызмальства, но сам тоже не без греха – регулярно раскуривался травкой. Это хорошо, это радует: стало быть, ничто человеческое Йозефу не чуждо.

3-Е МЕСТО: МОРРИГАН (DRAGON AGE: НАЧАЛО)

Текст: Александр Барышников

Причины высокой популярности Морриган как персонажа довольно просты и описаны неким студентом Уральского института педагогики и психологии детства в курсовой работе «Гендерные характеристики и ролевой конфликт колдующей женщины в юном возрасте». Согласно этому труду Морриган – типичная антигероиня, зажатая в тисках обстоятельств. Вместо того чтобы развлекаться среди родных болот, начинающая ведьма вынуждена тратить юные годы на борьбу со злом, выслушивать ханжеские нравоучения и регулярно отбиваться от домогательств главаря шайки. В качестве защитного барьера девушка выбирает вызывающе-насмешливую линию поведения, чем регулярно доводит окружающих до разного рода истерик. Спустя десяток принятых в дар побрякушек девичье сердце смягчается, и Морриган просит главаря шайки в знак любви прикончить ее мамашу.

Безусловно, дамы, способные постоять за себя не только с помощью острого языка, но и с помощью крепкого пинка, всегда будут вызывать в мужчинах страсть. Помимо прочего, окружение всячески способствует росту рейтинга болотной ведьмы: за внимание главаря шайки вместе с ней борются покущая кукла с сомнительным прошлым и эльф-извращенец. Разумеется, симпатии оказываются на стороне Морриган, с чем ее и поздравляем. До самого финала она, как никто другой, скрашивает будни борца с нечистью и даже в титрах выступает на все сто, оставляя за собой шлейф загадок. Словом, истинная женщина – мечта поэта.

ЗРЕЛИЩЕ ГОДА

ПОБЕДИТЕЛЬ: CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Текст: Кирилл Перевозчиков

Call of Duty: Modern Warfare 2 оказалась именно такой – идеально выверенным, неприлично заскриптованным и безупречно пиротехническим шутером, в котором каждую сотую долю секунду что-то со страшной силой взрывается. Все, что было хорошего (и спорного) в четвертой части, разработчики взяли и умножили на десять: русский террорист Имран Закаев? Национальный герой с памятником на Красной площади! Безумные поездки на транспорте с перестрелками и непрекращающимся феерическим пушным зверем? Как говорили когда-то в интернете, дайте две. Важно другое: Call of Duty: Modern Warfare 2 не просто самая зрелищная игра 2009 года: среднестатистический человек проведет как минимум половину короткой игровой кампании с открытым ртом. Она еще и интересным образом играет на наших эмоциях и моральных принципах, то заставляя расстреливать целый аэропорт невинных гражданских (скандальная сцена, заблокированная в русской локализации), то предлагая наблюдать колоссальный космический ядерный взрыв от лица погибающего в ту же секунду американского астронавта. Даже титры в этой игре – маленькое произведение искусства, мультиплеер – отдельное бесконечное удовольствие, а от одиночной кампании остаются самые неизгладимые впечатления. Дурацкое прилагательное «крышесрывательная» явно содержит в себе недостаточно экспрессии, чтобы описать Modern Warfare 2 в полной мере.

2-Е МЕСТО: RED FACTION: GUERRILLA

Текст: Кирилл Перевозчиков

Говорят, что смотреть на текущую воду и пляски языков пламени можно бесконечно. Теперь к этим двум достойным зрелищам прибавилось еще одно – оседающие здания из Red Faction: Guerrilla. Это первая (и на данный момент единственная) игра, в которой можно разрушить абсолютно все, причем деформации обсчитываются в реальном времени. На прошлом поколении приставок (а именно консоли, увы, сейчас ответственны за все важные свершения в индустрии) о таком можно было только мечтать. Обуздать мощь процессоров Playstation 3 и Xbox 360 оказалось под силу только пионерам в области разрушаемого окружения – студии Volition Games, десять лет назад выпустившей игру Red Faction, в которой можно было натурально проламывать стены насквозь. Новая технология Geo-Mod 2.0 имеет мало общего с движком десятилетней давности – теперь в ходу сложнейшие физические расчеты, учитывающие поведение каждого кирпичика и каждой бетонной балки. Разрушения в Red Faction: Guerrilla – настоящее искусство, важно точно рассчитать место взрыва, прикинув, где у здания находятся несущие конструкции. Разрушения еще и сюжетно и геймплейно обоснованны – жаль, что у разработчиков не получилось вывести на такой же беспрецедентный уровень всю игру.

3-Е МЕСТО: BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Текст: Кирилл Перевозчиков

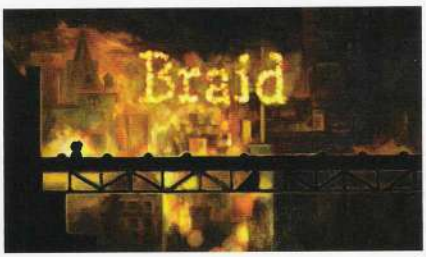
Грандиозное автопорно от Criterion Games наконец-то нашло свою дорогу на PC – странно будет отрицать наше восхищение, ведь все [владельцы консолей] уже давно делают ЭТО. Высекая фейерверки искр, машины в Burnout Paradise мнутся в гармошку, разлетаются на мелкие осколки покореженного железа или просто на дикой скорости летят в бесконечность – все в пределах одного полностью открытого города, что в истории серии, надо сказать, впервые. Хотя кому какое до этого дело, когда здесь происходит ТАКОЕ: флагманский режим Burnout, Road Rage чувствует себя в Burnout Paradise с ее новой системой динамической деформации металла превосходно: сбивать оппонентов, наслаждаясь их выносом за пределы трассы в роскошном slo-mo, – это лучшее, что случалось в гоночном жанре по ту сторону Need for Speed. Кстати, несмотря на относительный успех Shift, новую часть NFS будет разрабатывать именно Criterion Games. Здесь нечего сыдиться: теперь ЭТО будет делать весь мир.

СТУДИЯ/ЧЕЛОВЕК ГОДА

ПОБЕДИТЕЛЬ: ROCKSTEADY STUDIOS (BATMAN: ARKHAM ASYLUM)

Текст: Кирилл Перевозчиков

Лондонская студия Rocksteady появилась практически из ниоткуда, анонсировав фантастически привлекательный проект, игру мечты любого любителя комиксов – Batman Arkham Asylum. Что гораздо более важно, она такую игру сделала. Оказывается, это очень просто – проснуться знаменитым. Достаточно сотворить проект, о котором все (и в первую очередь редакция «РС ИГР») мечтали многие годы. Batman: Arkham Asylum 2 уже находится в разработке, и мы даже боимся представить, насколько великолепной она будет; ожидать чего-то другого от Rocksteady просто не представляется возможным.



2-Е МЕСТО: ДЖОНАТАН БЛОУ (JONATHAN BLOW, BRAID)

Текст: Кирилл Перевозчиков

Джонатан Блоу сделал маленькое чудо – невероятную игру Braid, которая по некоторым коммерческим причинам сначала вышла на Xbox Live Arcade и только в 2009 году была портирована на PC. Несмотря на то что студия Number None фактически состоит из одного человека, музыку и арт к игре подготовили специально избранные люди: почти весь бюджет Braid ушел на гонорар художнику, даром что игра по результатам онлайн-продаж окупилась в несколько (десятков) раз.

3-Е МЕСТО: TALE OF TALES (THE PATH, FATALE)

Текст: Сергей Думаков

Эта маленькая скромная студия (два человека!) выдала в отчетном году две бомбы: хоррор-приключение The Path и литературную виньетку Fatale по мотивам пьесы Оскара Уайльда (Oscar Wilde) «Саломея». Обе – независимые, не укладывающиеся ни в какие рамки, безнадежно альтернативные. Обе, несомненно, произведения искусства безо всякой привязки к компьютерным играм или к компьютерам вообще. Дело в том, что мы забыли, что полюбили игры за то, что они открывали нам двери в новые миры и дарили новые впечатления. Сейчас мы ищем в них точного отражения собственной жизни, реализма, подтверждения... A Tale Of Tales ничего такого как раз и не дает. Разве ради этого мы слушаем музыку? Смотрим кино? Нет, она дает больше: бесценную возможность включить мозги и, вероятно, впервые в жизни понять что-то важное самостоятельно. Самое интересное, что обе игры студии получили хорошую прессу и неожиданно положительные отзывы игроков, чего до недавнего времени представить было просто невозможно. А значит, для индустрии не все еще потеряно – пока в ней есть место для людей, которые что-то делают просто потому, что не могут этого не делать, еще не все, черт возьми, потеряно.

СОБЫТИЕ ГОДА

1. ОТМЕНА DUKE NUKEM FOREVER, ЗАКРЫТИЕ 3D REALMS

Текст: Кирилл Перевозчиков

Дюк Нюкем Форевер официально «того». То есть, конечно, не официально и не совсем «того», просто это уже настолько очевидно, что нет смысла что-то скрывать. 3D Realms, ныне почти покойная, все же еще старается темнить – никакого сообщения об официальном закрытии проекта не было, но увидеть Дюка в ближайшие годы нам вряд ли удастся. Вместо этого то, что осталось от 3D Realms, планирует выпускать продолжения франчайза на портативных платформах. Как будто от этого легче.

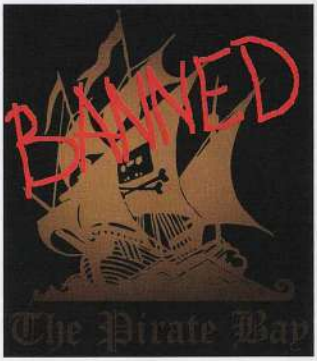
2. ПОКУПКА ID SOFTWARE КОМПАНИЕЙ ZENIMAX MEDIA

Текст: Анатолий Сонин

Чем дороже становятся игры, тем сложнее их разработчикам сохранять независимость. Никто не хочет публиковать шутер неприкаянной студии, даже такой величественной, как id Software. Крупные игроки вроде Activision и Ubisoft предпочитают вкладываться в собственные проекты – они скорее потратят миллионы на раскрутку Modern Warfare и Prince of Persia, чем будут возиться с сериалом, права на который им не принадлежат. Именно поэтому в независимых условиях жизнь id Software была несладкой. У Джона Кармака (John Carmack) и его компании вариантов не осталось: пришлось кому-то продаваться. Остается только радоваться, что этим кем-то стала ZeniMax, владелец Bethesda. id Software здесь обещают полную свободу и независимость – во внутренние дела новые хозяева вмешиваться не станут. У фанатов есть даже поводы для радости: с финансовыми вливаниями ZeniMax студия сможет нанять еще около 30 сотрудников. Создатели Doom и Quake мыслят оптимистично: «Если все пойдет по плану, мы сможем выпускать по одной большой игре каждый год». Последний крупный релиз от id Software, напоминаем, был еще в 2004-м: тогда она создала Doom 3. Сейчас в планах у команды разработка Doom 4 и Rage. Последнюю, кстати, издает уже не EA, а именно ZeniMax. Не все после такого слияния остались довольны – Джон Ромеро (John Romero), бывший сотрудник студии и создатель легендарной Daikatana, написал в своем твиттере буквально следующее: «ZENIMAX??????? Отвратительно. Fallout 3 купила Doom. Вау».

3. АТАКА НА ТОРРЕНТ-ТРЕКЕРЫ THEPIRATEBAY.ORG И MININOVA.ORG

Текст: Сергей Думаков



2009-й ознаменовался падением нерушимых, казалось бы, бастионов «свободного распространения информации» – торрент-трекеров ThePirateBay.org и Mininova.org. Подсчитать ущерб от их деятельности попросту невозможно: на постоянной раздаче одного только шутера Modern Warfare 2, например, неизменно находились несколько тысяч человек. И если для крупного издателя это всего лишь плановые потери, то для небольшой компании, выпустившей потом и кровью созданный проект, – настоящая катастрофа. О необходимости борьбы с сайтами, занимающимися раздачей прямых ссылок на контрафактные копии лицензионных программ, говорилось давно, но лишь в 2009 году процесс, что называется, пошел. Думается, что теперь шансы дожить до того момента, когда найти в интернете пиратские «образы» и «репаки» будет невозможно, существенно увеличились: когда писались эти строки, пришла новость о капитуляции еще одного знакового сайта – поисковика Isohunt. Владельцу ресурса не помог даже тот факт, что собственно торрент-ссылок он у себя не размещал, он всего лишь проводил мониторинг других трекеров. Будущее ближе, чем мы думали, не так ли? ■

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Епишин

1 Если бабахнуть из этой штуки в упор, от стрелка ничего не останется.

2 Бить из орудия по человеку – все равно что с топором охотиться на тараканов.

3 В игре представлено порядка 15 боевых машин.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Оригинальная Bad Company считается одним из лучших мультиплеерных шутеров на консолях, но вторая часть готовится отобрать у нее этот титул. У игры, разумеется, будет сюжетная кампания, но в первую очередь внимание привлекает именно сетевой режим с органично вплетенными в него ролевыми элементами. Развиваясь, персонажи получают доступ к новым видам оружия и вспомогательным устройствам вроде «подствольника». Впрочем, залогом успеха на войне по-прежнему остается слаженная командная работа. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Digital Illusions Creative Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.battlefield.com/badcompany2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 5 марта 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Превью в № 09 (69)

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

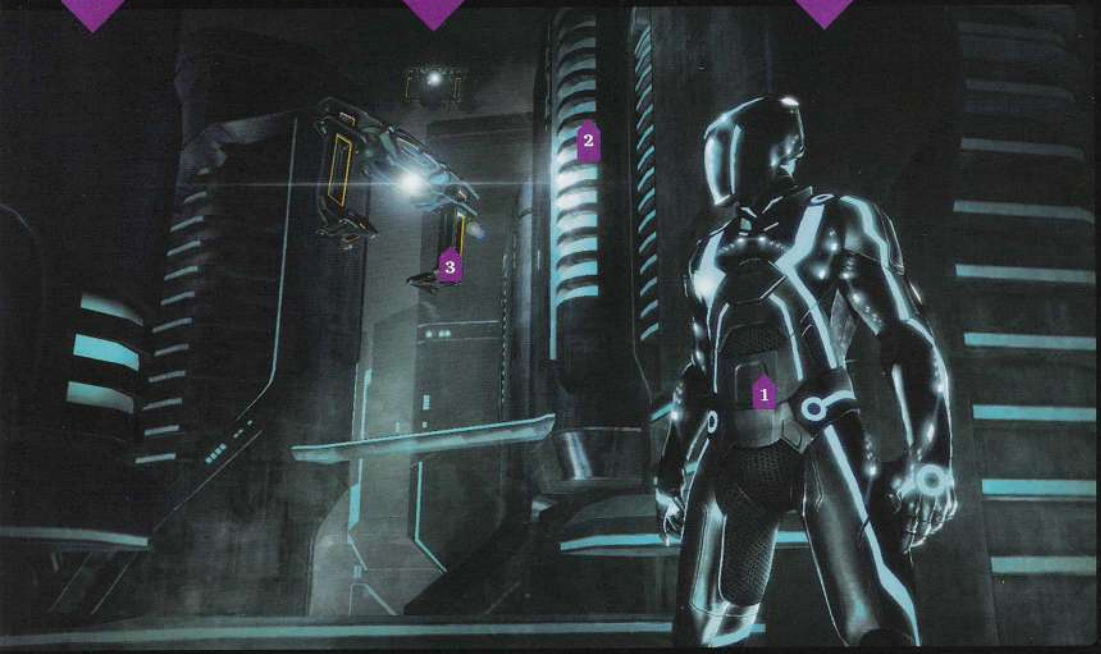
Первый эпизод StarCraft 2 бодро движется по финишной прямой к виднеющемуся впереди бета-тестированию – его перенесли с 2009 на 2010 год. Разработчики тем временем продолжают нахваливать сетевой режим, обещая увлекательное времяпрепровождение не только для ветеранов, но и для новичков. Последние смогут искать себе соперников для мультиплеерных баталий в специальных комнатах, где их будут ждать другие начинающие «старкрафтеры», – тем самым «нубов» защитят от бесславной гибели в неравном бою с бывалыми игроками. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Real-Time Strategy
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.starcraft2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** «В фокусе» в № 01 (49)

1 Все герои в TRON – это, по сути, программы.

2 Киберпространство в представлении авторов – это холодные цвета, бедная палитра и множество светящихся полос.

3 Если верить дебютному ролику, эти штуки подвижны.



TRON: EVOLUTION

Э кшн TRON: Evolution разработчики задумали как предысторию к фильму TRON: Legacy, которая позволит поклонникам лучше понять и познать кибернетическую вселенную, где происходит действие картины. Чтобы теснее связать игру и фильм, авторы даже пригласили в проект актрису Оливию Уайлд (Olivia Wilde), чья внешность и голос достались одному из персонажей TRON: Evolution. Подробности пока держатся в секрете, но битвы с использованием метательных дисков и гонки на световых мотоциклах будут точно. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Propaganda Games
- **ИНТЕРНЕТ:** propagandagames.go.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

1 Что-то подсказывает, что от этих штук лучше держаться подальше.

2 Это не стена крепости, а бок одного из коренных обитателей планеты.

3 Стрелять нужно в эти уязвимые точки.

LOST PLANET 2

Вторая часть Lost Planet возвращает игроков на планету E.D.N. 3, но с прежними героями придется проститься. Авторы вообще отказались от предопределенных персонажей, так что бойцов игроки создают себе сами. Сюжетные миссии можно проходить командой из четырех человек, а в мультиплеере и вовсе собирается до 16 головорезов. Все это происходит на преобразившейся планете, где устройства по формированию климата создали джунгли и даже пустыни. Впрочем, безопаснее на E.D.N. 3 не стало. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lostplanet-thegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Джей Уилсон (Jay Wilson), главный дизайнер; Леонард Боярский (Leonard Boyarsky), главный дизайнер по миру

Автор:
Роман Епишин

Монстры берут числом, поэтому важно быстро научиться атаковать одновременно несколько целей.

ЕДИНЫМ ФРОНТОМ ПРОТИВ НЕЖИТИ

Разработчики стараются сделать игру интересной одновременно как для сольного, так и для совместного прохождения. В последнем случае игроки смогут подключаться к уже начатым в Battle.net кампаниям в любой момент. Для удобства пользователей авторы переделали систему сброса «лута». Из каждого врага теперь может вывалиться несколько предметов для персонажей разных классов, но игроки видят на экране лишь тот трофей, который подходит именно для их героя. Если ты можешь подобрать находку, значит, она для тебя.

DIABLO 3

НЕ ПЕРЕЗАГРУЗКА – ВОЗВРАЩЕНИЕ

- **ЖАНР:** Action/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision Blizzard
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.blizzard.com/diablo3
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

Вскоре после анонса Diablo 3, прозвучавшего на Worldwide Invitational – собственной игровой выставке Blizzard, группа энтузиастов обратилась к разработчикам с петицией. Поклонники требовали вернуть игре ее первозданный графический стиль – оформление третьей части они сочли чересчур пестрым и легкомысленным. По мнению фанатов, авторам следовало бы убрать из подземелий зеленые и голубые тона, увеличить градус мрачности и пресечь всякие параллели с World of Warcraft, которые в Diablo 3 действительно прослеживаются.

Но, для одних к сожалению, а для других – к счастью, Blizzard гнет свою линию и не поддается на провокации. «Если вы посмотрите на World of Warcraft, то увидите там множество заимствований из Diablo 2. Важно осознавать, что каждая игра – это следующий шаг», – терпеливо объясняет главный дизайнер Джей Уилсон (Jay Wilson), который, к слову, раньше работал в Relic Entertainment и участвовал в создании Warhammer 40.000: Dawn of War и Company of Heroes. При этом он не отрицает, что популярная MMORPG и в самом деле оказала на разработчиков сильное влияние – именно в

Благодаря третьему измерению мир обрел глубину – монстры карабкаются из бездны и в нее же срываются.

Подземелье с огромными колоннами, отовсюду нависает нечисть. Дань уважения «Властелину колец»?

КАЖДЫЙ ТРЕТИЙ УДАР МОНАХА СМЕРТЕЛЕН ДЛЯ ЖЕРТВЫ – ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО СЕКУНД ОНА РАЗЛЕТАЕТСЯ НА КУСКИ.

Кровь брызжет во все стороны, так что не надо обвинять Diablo 3 в отказе от суровых традиций предков.

WoW были обкатаны принципы сетевой безопасности, командных действий, создания персонажей и дизайна монстров.

ЧЕТЫРЕ ИЗ ПЯТИ

Возможно, именно поэтому герои новой «Диаблы» получились внешне чуточку гипертрофированными: чего стоит один только качок-варвар. Он единственный «ветеран», переживший устроенную авторами чистку рядов и перекочевавший в третью часть из предыдущего эпизода. Всех остальных участников саги лепили с чистого листа, хотя знатоки пресловутой World of Warcraft наверняка подметят, откуда у кого ноги растут.

Кроме Варвара (Barbarian) вы сможете выбрать Мага (Wizard), Знахаря (Witch Doctor) или Монаха (Monk). Последний не имеет ничего общего с монахом из Diablo: Hellfire – как говорится, все совпадения случайны. Всего классов будет пять, но на момент подготовки этой статьи разработчики так и не рассекретили последний. Оно и не удивительно – релиз игры состоится не ранее 2011 года, надо же все это время чем-то интриговать общественность. Зато об уже открытых классах кое-что мы можем рассказать.

Варвар предпочитает атаковать жертву исподтишка, осторожно подкрадываясь к ней незамеченным... Купился? Конечно же, подобраться к кому-то украдкой этот верзила не в состоянии – не та комплекция. Он являет собой средоточие грубой силы и звериной ярости, а все его умения замешаны на грохоте, диких криках и расчлененке. Например, использовав «Скачок» (Leap), здоровяк подскакивает на пару метров и обрушивается вниз с таким ударом, что вся оказавшаяся поблизости нежить тут же отправляется в иной мир, где ей, собственно, и место. «Топот» (Ground Stomp) на время парализует врагов, делая их беспомощными перед новой атакой. А это может быть «Сейсмический удар» (Seismic Slam), который запускает волну, сметающую все на своем пути, или любимый многими «Вихрь» (Whirlwind) – Варвар буквально ввинчивается в толпу, превращая недругов в рубленый бифштекс.

Знахарь действует тактичнее и изощреннее. Творить добро он предпочитает чужими руками (а также когтями и зубами). Насланный на врагов «Рой саранчи» (Locust Swarm) обгладывает их до костей, а выстроенная в нужный момент «Стена зомби» (Wall of Zombies) становится прочной и к тому же активно сопротивляющейся преградой на пути неприятеля. «Устрашение» (Horrify) заставляет агрессивных тварей в ужасе спасаться бегством, а «Массовая неразбериха» (Mass Confusion) сталкивает монстров друг с другом. По сравнению со всем этим вызов на помощь мертвого пса и полчищ ядовитых лягушек, которые служат своеобразными минами, выглядит детской шалостью. Кажется, Магу после такого будет просто нечем похвастаться, но

Каждый обитатель пустыни норовит урвать свой кусок варварской плоти.

ФАКТЫ: **1** руна может изменить умение персонажа | **4** года находится в разработке Diablo 3 | **5** классов героев, из которых четверо известны

ПЕРОМ И ФОЛИАНТОМ

Варвар, Монах, Маг и даже Знахарь – грубые вояки по сравнению с пятым персонажем, раскрытым 1 апреля 2009 года. Разработчики представили игрокам Архивариуса – адепта пера и фолианта, вооруженного универсальным оружием – знанием. Впрочем, в руках этого персонажа оно вполне материально. Герой может запустить во врага толстенной книгой или вызвать убийственный вихрь из книжных страниц, оставляющий от противника лишь кровавую кляксу.

Разнообразие монстров приятно удивит даже искушенную публику.

гейм-дизайнеры снабдили его мощными заклинаниями. Конечно, ударом молнии аудиторию не удивишь, но вот умение создавать собственного «клона» кажется весьма интересным и уж точно полезным. Магическая «голограмма» не просто вызывает огонь на себя, но и сама наносит урон атакующим. Единственный ее недостаток – слабое здоровье. А вот настоящий Маг в отличие от наколдованного двойника умеет хорошо обороняться. Сотворив специальную электрическую броню, он получает надежную активную защиту – доспехи не только оберегают своего хозяина от серьезных ранений, но и бьют током каждого нападающего.

Монах же предпочитает взрывать противников. Умение «Взрывающая длань» (Exploding Palm) делает каждый третий удар героя смертельным для жертвы – через несколько секунд после завершения комбинации она разлетается на куски, прихватывая на тот свет всех, кто имел неосторожность топтаться поблизости. Особенно удобно использовать «Длань» в симбиозе с «Семисторонним ударом» (Seven-sided Strike) – способностью Монаха мгновенно перемещаться в указанную точку. Метнулся в толпу, «заминировал» одну из тварей «Длань», выскочил обратно... Чем не стратегия для победы?

Тактика боя строится на грамотном сочетании различных способностей.

НЕ НАХРАПОМ, А УМЕНИЕМ

Как ты уже, наверное, догадался, сражения в третьей Diablo строятся на мудром и своевременном использовании различных способностей. Успех зависит не от скорости клика и лишь отчасти связан с экипировкой персонажа, главное же – арсенал умений, который пополняется по мере развития героя. И чтобы жизненно необходимые трюки были всегда под рукой, авторы решили отказаться от активного использования зелий и вынесли на планку горячих клавиш спецспособности (и снова привет World of Warcraft).

Спросишь, как же тогда тебе быстро лечиться? А никак! Полностью избавиться от банок с красной микстурой разработчики не рискнули, но сделали так, чтобы экстренная потребность в них отпала. «Сферы здоровья» теперь вываливаются прямо из поверженных врагов, подлечивая героя на ходу. Ортодоксы, конечно, примутся ворчать: мол, «было время» и «все испортили», но нельзя не признать, что такое решение увеличит темп действий – характеристику для ролевого экшна немаловажную.

Акцентируя внимание на способностях, авторы также изменили предназначение рун. Если в Diablo 2 они наделяли дополнительными свойствами вещи, то в третьей части от них зависят умения героя.

ОТ ШТРИХОВ К ПОЛНОЦЕННОЙ КАРТИНЕ

Не секрет, что сюжет в оригинальной Diablo был набросан весьма схематично, и многие последователи переняли это незаслуженно пренебрежительное отношение к сценарию. Но Diablo 3 должна исправить давнее упущение – все предпосылки к этому имеются. Во-первых, у виртуальной вселенной есть богатая литературная основа из нескольких романов. Во-вторых, дизайном мира в новой игре занимается Леонард Боярский (Leonard Boyarsky) – арт-директор Fallout, сценарист Arcanum и глава разработки Vampire: The Masquerade – Bloodlines.

Каждое из них можно «оснастить» одной руной, которая либо усилит эффект, либо каким-то образом его изменит. Например, умение пускать во врага молнию можно модифицировать так, что электрический разряд будет перекидываться на стоящих рядом с жертвой врагов. Другая же руна заставит противника после удара молнии взрываться.

КРАСОТА – НЕ ПОРОК!

Вообще, авторы будто нарочно наделяют каждого персонажа разрушительными способностями. Не иначе хотят продемонстрировать возможности нового трехмерного движка и технологии Havok во всей красе. Из дополнительного измерения они выжимают все соки, превращая борьбу с нежитью в грандиозное представление, достойное голубых экранов. Злобные твари теперь не появляются из ниоткуда, а карабкаются из бездны по отвесным стенам и, сраженные заклинанием или приемом, срываются вниз. Для каждого монстра предусмотрено более трех десятков вариантов анимации смерти, причем вместе с нападающими зачастую «гибнут» и окружающие предметы. Во время боя разлетается в щепки мебель, с книжных полок валятся фолианты, а обрушившиеся стены погребают под собой противников.

АВТОРЫ РЕШИЛИ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ АКТИВНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЗЕЛИЙ И ВЫНЕСЛИ НА ПЛАНКУ ГОРЯЧИХ КЛАВИШ СПЕЦСПОСОБНОСТИ.

Но сила Diablo 3, конечно, не в графике. Вернее, не только и не столько в ней. В третьем эпизоде серии авторы пытаются сделать невозможное: и волков накормить, и овец уберечь. С одной стороны, они создают современный амбициозный проект для новой и весьма искушенной аудитории. С другой – стараются возвратить в прошлое поклонников двух предыдущих частей, воскресить для них ту славную пору, когда за игрой незаметно пролетали дни и ночи. Diablo, по замыслу Blizzard, должна не переродиться, а именно вернуться. Это не ремейк старой игры в трехмерной графике, не стоит вводить себя в заблуждение. Diablo 3 – самобытный проект, создающийся с учетом современных тенденций, но отчаянно стремящийся сохранить свое «я», сформированное еще в 1996 году. И пока у него все получается. Тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить! ■

Маг не может похвастаться крепким здоровьем, но приблизиться к нему на расстояние удара непросто.

Скорость – одно из преимуществ Монаха.

Трудно сказать, как будут смотреться эти спецэффекты в 2011 году, но сегодня они выглядят отлично.

ДЕСЯТЬ ВАЖНЫХ МЕЛОЧЕЙ

1. Действие Diablo 3 происходит через два десятка лет после событий Diablo 2.
2. В игре будут знакомые поклонникам места из предыдущих частей, в том числе городок Тристрам.
3. В третьей части серии вновь появится Декард Каин – персонаж, засветившийся и в предыдущих двух эпизодах.
4. Случайную генерацию уровней никто не отменял, но в игровом мире будут и заранее нарисованные зоны.
5. Для каждого класса планируется набор уникальных, доступных лишь для него заданий.
6. В Diablo 3 впервые в истории серии появятся ролики на движке.
7. Золото теперь не нужно поднимать вручную – достаточно просто пробежаться по кучкам блестящего металла.
8. Игрок может выбрать не только класс, но и пол своего персонажа.
9. Некоторые задания в игре нужно будет выполнять за ограниченное время.
10. Обитатели виртуального мира по-разному реагируют на героев – от увешанного костями и перьями темнокожего знахаря они поначалу будут шарахаться.

Автор:
Алексей Копцев

КЕМ БЫТЬ?

Смена профессий выглядит следующим образом. Представь, что ты оказался перед препятствием. Самое время попробовать себя в роли сапера, заложить мощный заряд и расчистить проход мощной взрывной волной. В ходе дальнейшей операции было захвачено несколько солдат противника. Но как выведать у них военные тайны? Просто стань переговорщиком и займись допросом пленных, пытая этих бедолаг с помощью тазера. И наконец, переключись на инженера и сооруди несколько турелей для обороны базы.

BRINK

ВНУКИ НОЯ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **РАЗРАБОТЧИК:** Splash Damage
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–16
- **ИНТЕРНЕТ:** www.brinkthegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** Осень 2010 года

Говорят, потоп все-таки случится, мы все утонем. В Сикстинской капелле поселятся медузы, а у ржавых опор Эйфелевой башни будут резвиться стайки серебристой макрели. Такие постапокалиптические настроения давно витают в воздухе – благодарить за это нужно Голливуд и западный игрострой. Как внезапно выяснилось, тема глобального затопления волнует не только кинорежиссеров (привет Роланду Эммериху), но и разработчиков игр.

Первой постапокалиптической ласточкой, а вернее, даже буревестником станет новый шутер Brink, который был представлен на одном из стендов выставки Games Convention. Игру делает студия Splash Damage, известная благодаря другой фантастической стрелялке – Enemy Territory: Quake Wars. Релиз Brink назначен на осень 2010 года. Времени осталось предостаточно, многое еще может поменяться, но мы все же рискнем, выскажем свое мнение по поводу и познакомим вас с самыми революционными фишками будущего суперпроекта.

ХОТЬ ПОТОП

По замыслу сценаристов, уровень Мирового океана значительно повысится. Нет, строить корабли и всякие катамараны как у Моряка из «Водного мира» никто не собирается. Находчивое человечество (самые предприимчивые его представители, точнее) бросит все силы на строительство плавучего города мечты – Ковчега (Ark). Прекрасного экополиса, способного вместить до 5 тысяч колонистов. Оставшимся миллиардам придется ютиться на сотнях островков из строительного мусора и упаковок из-под быстрорастворимой лапши.
Подобная ситуация приводит к некоторому недопониманию между чистыми и не очень. Естественно, дело закончится дракой. Сначала в Ковчеге отключат свет и горячую воду, начнутся перебои с интернетом и поставками горячей пиццы, что и приведет к социальной напряженности. С одной стороны баррикад окажутся богатенькие мажоры, успевшие прикупить место под солнцем, с другой – гопники с мусорного архипелага, страстно желающие проникнуть в Ковчег и экспроприировать экспроприированное.
Ты, наверное, уже догадался, что в Brink будет как минимум две игровых кампании, и потому всем нам придется выбирать: воевать за сытых полицаев или за разбеселую братву из Сопротивления. Определившись с фракцией, ты сможешь заняться созданием своего игрового альтер-эго, подбором правильного наряда и украшением кожного покрова красочными наколками. Причем вовсе не обязательно конструировать еще одного инкубаторского «виндизеля» – инструментарий позволяет фантазировать на всю катушку.

Вся местная шантрапа обитает в контейнерах. Это место так и называется – Container City.

Несмотря на всю свою брутальность, герои выглядят карикатурно.

НАЖМИ НА КНОПКУ – ПОЛУЧИШЬ РЕЗУЛЬТАТ

Пиарщики Splash Damage пока не очень охотно делятся информацией о самом игровом процессе, демонстрируя прессе один и тот же уровень в Container City. Так называются трущобы, населенные разнообразным отребьем. Трущобы, надо сказать, весьма благоустроенные, видом своим напоминающие заброшенный терминал какого-то международного порта с разрисованными граффити ржавыми стенами. Все его пространство заполнено разнообразным мусором и железками, между которыми и лавирует главный персонаж.

Лавирует очень ловко. Для того чтобы сделать очередной кульбит с подкатом, тебе не потребуется топтать терцквартаккорд кнопок, достаточно нажать на волшебную клавишу S.M.A.R.T. (Smooth Movement Across Random Terrain), повернуть камеру в желаемом направлении, и компьютер сам определит, как поступить протагонисту – скользить пузом по окровавленному кафелю или паркурить над преградой. Ортодоксы, конечно, уже морщат нос. Дескать, дожили: игры управляются одной кнопкой. Но это их личное мнение. Казуальной части аудитории такие новшества обязательно понравятся. Следуя последним модным веяниям, «сплэши» максимально разнообразили многопользовательский режим игры. Просто ходить стенкой на стенку уныло и неинтересно, куда увлекательнее проходить миссии вместе с другими игроками, меняя игровые профессии на лету в зависимости от текущей ситуации. А для этого достаточно добраться до одного из командных постов. Интересно еще и то, что, поменяв свою боевую профориентацию, вы получите новые задания. На наших глазах линейно-рельсовый геймплей становится частью историю. Да так ему и надо! ■

Вечный сюжет: власть против оппозиции.

Город солнца превратился в место бандитских разборок.

ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ КУЛЬБИТ, УЖЕ НЕ НАДО ТОПТАТЬ ТЕРЦКВАРТАККОРД КНОПОК. ПРОСТО НАЖМИ КЛАВИШУ S.M.A.R.T.

ФАКТЫ: **1** волшебная кнопка | **2** враждующих фракции | **8** человек в отряде

ИЗ СИНГЛА В МУЛЬТИПЛЕЕР

За каждое успешно выполненное задание игрок получит очки опыта. Что делать с этим экспириенсом, известно каждому салаге – обменяй очки на прокачку навыков и талантов и пусть твой подшефный вояка превратится в настоящую машину для убийства. Замечательно еще и то, что прокачкой можно заниматься в любом из игровых режимов, и герой из сингла спокойно перейдет в мультиплеер, не растеряв при этом ни одной своей регалии.

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Крис Тейлор (Chris Taylor) – основатель компании Gas Powered Games, главный дизайнер и практически биологический отец серий Total Annihilation, Dungeon Siege, Supreme Commander и Demigod

Автор:
Александр Барышников

Стратегия Supreme Commander 2 построена на новом «движке», обкатанном на Demigod и способном выдавать крайне симпатичную картинку при совершенно непритязательных системных требованиях. Крис Тейлор утверждает, что новая игра отлично себя чувствует на его престарелом, купленном три года назад компьютере.

Война трех стихий: с моря нападают «зеленые», с неба атакуют «красные», «синие» притаились за бугром.

SUPREME COMMANDER 2

ГЛАВКОМ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

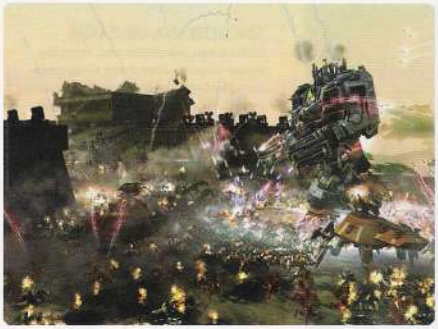
- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gas Powered Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.supremecommander.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2 марта 2010 года

Жизнь практически любого разработчика при желании можно описать тремя предложениями. Номер раз: проснулся среди ночи с гениальной идеей в зубах и, пока не забыл, бросился ее воплощать; пришел успех. Номер два: окрыленный, герой ударился в эксперименты, но свежепридуманное чудо в народ не пошло; депрессия, фингал от сбежавшей жены, запой, переосмысление пройденного. Номер три: срочно нужны деньги, в производстве сиквел к ночному откровению из номера раз; далее по кругу.

Крис Тейлор (Chris Taylor), про которого обязательно см. плашку «Знаменитость», долгое время бегал от правила трех предложений, но потом все-таки утомился кроссбридинговыми экспериментами (см. Space Siege, Demigod) и вернулся к серии Supreme Commander. Вернулся, получается, к корням: SupCom – идеологическая наследница пусть и реликтовой, но все равно культовой стратегии Total Annihilation, в рамках которой 14 (!) лет назад и состоялся гейм-дизайнерский дебют Тейлора. Действие Supreme Commander 2 продолжает события предыдущей игры в серии SupCom: Forged Alliance и повествует об

С роботом такого роста спорить запросто непросто.

Гигантские шагающие человекоподобные роботы испепеляюще взирают на мелюзгу у себя под ногами.



▶ *Иллюминаты наступают и, кажется, выигрывают.*

очередном вселенском конфликте, в котором участвуют уже известные нам расы: Земная Федерация, вечные бунтари Кибраны и Иллюминаты, которые больше похожи на свихнувшихся сайентологов, нежели на классических иллюминатов. Однажды подписав мировую, все три фракции продолжали тихо-мирно друг друга ненавидеть, даже дотерпели до круглой даты в четверть века. Потом все-таки не выдержали и опять принялись за старое: воюют, стреляют, взрывают друг друга почем зря. Этому, без сомнения, увлекательному занятию посвящена сложносочиненная кампания на 18 миссий, где, по заявлениям Тейлора, нас ждут нежданно-негаданные изверты, шокирующие откровения и очень эмоциональные герои. Последний пункт, если честно, вызывает опасения, наверное, потому что очень уж напоминает аннотации к современной книжной макулатурке про боевую фантастику. Надеюсь, сценаристы Gas Powered Games не перестарались.

Громить врага предстоит в особо крупных масштабах: иные карты будут настолько велики, что придется забрасывать камеру в космос, иначе уместить все события на одном экране не получится. Из космоса, однако, всех красот нового движка не разглядишь, поэтому большую часть времени наблюдать за сражениями все же будем с небольшой высоты.

Позаботившись о размерах, разработчики не забыли и о ландшафтном дизайне: горные гряды и водоемы щедро разбросаны по окрестностям с таким умыслом, чтобы игроки не зацикливались на штамповке танков и активно использовали все три вида войск: наземные, воздушные и водоплавающие. Например, в вышеописанных условиях, когда от одной базы до другой за пять минут не добежишь, особую ценность приобретают транспортные самолеты, воздушный десант и цирковая пушка, стреляющая юнитами через полкарты.

В придачу к богатейшему ассортименту техники мы получим боевой набор «сделай сам»: будем лепить и обрабатывать напильником новые танколеты в соответствии с собственными фантазиями, запускать их в серийное производство и стравливать с порождениями разума вражеских конструкторов. Кроме того, по мере развития технологий здания и юниты можно будет модернизировать, благодаря чему, например, бригаду устаревших рыдванов получится перековать в современные броневички, ощетинившиеся стволами. Но не надо думать, что такое счастье самостоятельно придет к нам в руки: апгрейд производится исключительно за баллы, которые добываются возведением специальных построек или уничтожением врага. Помимо классической техники на поле боя выползут настоящие механические монстры размером с многоэтажку. Например, на службе у кибранов числится «Кибранозавр Рекс» – этакая стальная годзилла, способная заглотить вражескую базу целиком за рекордно короткий отрезок времени. Такие твари есть в арсенале у каждой из воюющих сторон, поэтому совсем скоро мы станем свидетелями грандиозных технобаталий с участием обычных юнитов и боевых монстров. Вы смотрели сумасшедший японский фильм «Кинг-Конг против Годзиллы»? Можете не смотреть, просто дождитесь SupCom 2. Я уверен, что у Криса Тейлора получится так же весело, как и у японцев: мир в огне, все рушится, сотни людишек верещат от ужаса и бестолково мечутся по окрестностям, а в центре эпического полотнища две гигантские твари бодро грызут друг другу носоглотку. Красотища. ■

ГРОМИТЬ ВРАГА ПРЕДСТОИТ В ОСОБО КРУПНЫХ МАСШТАБАХ: ИНЫЕ КАРТЫ БУДУТ НАСТОЛЬКО ВЕЛИКИ, ЧТО ПРИДЕТСЯ ЗАБРАСЫВАТЬ КАМЕРУ В КОСМОС.

В Supreme Commander 2 фракция «Эон Иллюминат» (Aeon Illuminate) была переименована в «Братство Иллюминатов». Не запутайтесь! Зачем этим страшным культистам понадобился такой ребрендинг, толком не известно. Вероятно, решили стать ближе к народу.

ФАКТЫ: **5** направлений технологического развития | **25** огромных шагающих роботов | **37-й** век нашей эры

Автор:
Дмитрий Рубанов

Полностью переделанный движок уже сейчас хвастается отменной детализацией карт и достойными спецэффектами.

ЛЕСОПИЛКА ОНЛАЙН

Сплит-скрин, локальная сеть, затем интернет – мультиплеер всегда присутствовал в The Settlers в виде приятной мелочи, этакого бесплатного бонуса к основной игровой кампании. Седьмая часть обещает несколько сместить приоритеты. Отныне многопользовательские режимы и в особенности кооператив станут если не заменой, то уж точно хорошей альтернативой старым добрым состязаниям с искусственным интеллектом. Кроме того, разработчики обещают встроить в Paths to a Kingdom богатый инструментарий для создания и обмена контентом, прикрутить на самом видном месте навороченную таблицу лидеров и регулярно выпускать мини-дополнения.

THE SETTLERS 7: PATHS TO A KINGDOM

БЫВШИХ ПОСЕЛЕНЦЕВ НЕ БЫВАЕТ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blue Byte Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.thesettlers.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2010 года

Наблюдать за ежегодными безумными элевациями сериала The Settlers нам, признаться честно, порядком надоело. Несмотря на почтенный возраст и бесценный опыт, немецкая контора Blue Byte вот уже несколько лет не может определиться с правильным направлением развития своего самого знаменитого чада. На носу седьмая часть (не считая ремейков!), и, кажется, лед постепенно трогается.

Разработчики подчеркивают, что Paths to a Kingdom будет самой живописной частью The Settlers 7 – в фокусе очень модная в последнее время эпоха Ренессанса.

На словах Paths to a Kingdom обещает угодить абсолютно всем: и тем, кто жаловался на лишние упрощения, и тем, кто требовал серьезной переработки концепции. Разработчики планируют наконец добавить шестеренок экономической системе и предложить на выбор три совершенно разных подхода к геймплею.

РЫЦАРИ, КУПЦЫ И БОТАНИКИ

Революций, разумеется, ждать бессмысленно. Команда Blue Byte не понаслышке знает, чем чреваты путешествия сквозь густой лес, а не по протоптанным дорожкам. Да, в седьмой The Settlers намечается новая графика и новая временная эпоха, однако скелет останется прежним – красочная экономическая головоломка. Штамповка зданий, организация производственного процесса и товарооборота по-прежнему будут основными занятиями, особенно на первых этапах прохождения.

Основными, но не единственными. В последнее время в стратегиях набирает популярность идея выбора специализации для игрока. Скажем, в той же World in Conflict можно делать ставку хоть на авиацию, хоть на танки. Разработчики The Settlers 7 пошли похожим путем. В игре будет три равноправных направления развития: военное дело, торговля и наука.

На первый взгляд кажется, что военные находятся в самом выгодном положении, но беспокоиться насчет баланса не стоит. Поскольку The Settlers стратегия, как ни глянь, экономическая, грубая сила здесь значит ничуть не больше, чем кошелек торговца или книжки монахов. Выигрывает вовсе не самый сильный, а тот, кто быстрее заполнит особую шкалу победы.

Многие идеи создатели явно заимствуют из прошлых игр сериала, особенно из нетленной второй части. Так, в Paths to a Kingdom вернутся тропинки, соединяющие инфраструктуру поселения. А вот на место флажков придут куда более практичные и удобные склады. Вдобавок Blue Byte обещает переосмыслить весь процесс строительства зданий. Не исключено, что теперь все будет гораздо удобнее и интереснее. ■

ФАКТЫ: **16** лет прошло с выхода первой The Settlers | **3** пути к победе: военный, торговый и духовный | **4** типа военных юнитов

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Grand Theft Auto 3, Assassin's Creed, Hidden & Dangerous

Автор:
Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pandemic Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** saboteur.ea-games.ru

THE SABOTEUR

ЧЕРНО-БЕЛЫЙ

Оккупированный фашистами Париж – не лучшее место для поиска приключений, но Шону Девлину (Sean Devlin) выбирать не пришлось. Задиристый ирландец, потерявший лучшего друга, не стал мелочиться с вендеттой – счет убитых фрицев идет на тысячи, а уничтоженные здания и техника освещают черно-белый город облачками ярко-оранжевых взрывов. Красное на черном здесь не метафора, а суть.

История началась с автомобильных гонок в Германии, где у Шона были все шансы занять первое место, если бы немец Диркер (Dierker) подлостью не вырвал победу из рук ирландца. Желая отомстить бюргеру и испортить тому церемонию награждения, Шон с лучшим другом Жюлем (Jules) сбрасывают болид лжепобедителя с обрыва – и тут же попадают в плен. Они еще не знают, что в ту же ночь Германия нападет на Францию, и что Диркер не просто гонщик, а немецкий офицер, который принимает нарушителей спокойствия за британских шпионов. Во время пыток Диркер убивает Жюля, а Шону удается бежать: поклявшись отомстить за друга, он находит убежище у друзей в парижском кабаре.

ЧЕРНО-КРАСНЫЙ

Город встречает серыми разводами дождя на мостовой и рассеянными огнями проезжающих мимо машин, и только красные флаги со свастикой, голубые повязки бойцов парижского Сопротивления да желтые окна домов разбавляют черно-белые пейзажи. Париж такой не везде: цвета лишены лишь захваченные фашистами районы, но именно эта картина производит наибольшее впечатление. Красными полосками и огнями светятся блокпосты, бензозаправки и базы Третьего рейха, а где-то высоко в небе парит еле заметный дирижабль, наводя

В игре нет вида из кабины авто – только от третьего лица или с капота.

Диркер и Франциска олицетворяют зло Третьего рейха. По крайней мере для Шона.

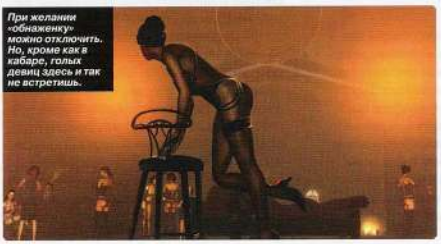
ужас на и без того запуганное население. Печальные прохожие ковыляют по тротуарам и шарахаются от немецких патрульных, которые могут в любой момент ограбить, расстрелять или увезти мирных горожан. Если хочешь, фашистов можно «наказать», и благодарные парижане дадут тебе контрабанду – валюту, за которую на черном рынке покупается все, от патронов до улучшений брони автомобилей. Но это лишь вершина айсберга: чтобы очистить город от захватчиков, придется уничтожать нацистские инсталляции, только после этого в районы Парижа вернется цвет.

СМАЗАННЫЙ ПАРИЖ

Вернется – и сразу же испортит стильную картинку, подчеркнув мыльные текстуры и некрасивые тени, а затем нещадно залив все блумом. Финальный удар наносят кусты и деревья, на расстоянии кажущиеся вырезанными из картона, и блюр, изрядно размывающий картинку при езде с большой скоростью. А мотаться по городу на машинах придется много: хотя на презентациях игры авторы делали больший упор на стелс, The Saboteur по большому счету является клоном Grand Theft Auto. Время действия и автопарк позволяют сравнить игру с Mafia, да вот беда: физика автомобилей в творении чешских разработчиков (все помнят, сколько лет назад оно вышло?) гораздо реалистичнее. Здесь машины будто приклеены к земле, не переворачиваются и почти не бьются, лишь изредка теряя отдельные детали кузова.

По динамике разгона и скоростям авто вполне способны соревноваться с моделями из GTA – исключение составляют только трактор да грузовики с танками. При этом машины лихо носятся по траве и проселочным дорогам, а препятствием для них может стать лишь слишком крутой подъем или дерево: хотя авто легко сбивают столбы, даже тонкие побеги могут оказаться преградой. Впрочем, без аркадности The Saboteur была бы совсем скучна, ведь в процессе выполнения миссий придется исколесить весь Париж и его предместья.

Шон не просто прячется за углами, он к ним «прилипает».


При желании «обнаженку» можно отключить. Но, кроме как в кабаре, голых девиц здесь и так не встретишь.

НЕЗАМЕТНЫЙ ДИВЕРСАНТ

Курьерские поручения и погони лишь часть того, чем Шону (гонщику по призванию) придется заниматься, выполняя сюжетные задания. Куда интереснее миссии, где нужно проникнуть на охраняемую территорию, чтобы кого-то убить, что-то взорвать или выкрасть какие-нибудь документы. Тут-то и пригодится стелс-система: незаметно подобравшись к фрицу, можно тихо свернуть ему шею и так же неслышно уйти. Но прятать-

ИРЛАНДЕЦ НА ПРОКАЧКУ

В наше время редкая игра обойдется без развития героя, и The Saboteur не исключение. Выполняя особые условия, Шон получит дополнительные способности и откроет уникальное оружие. Например, чтобы раздобыть самую мощную снайперскую винтовку, нужно десять раз убить двух фашистов одной пулей. Взорвав четыре железнодорожных моста, Шон научится устанавливать взрывчатку, не привлекая внимания врагов (здесь есть дополнительное условие: быть одетым в немецкую форму). Победа в гонках откроет в гараже новую машину, а стелс-убийства обучат Шона мощным приемам ближнего боя. Всего «перков» десять, по три уровня развития у каждого. Если не хочется выполнять условия для изучения навыков (хотя, как правило, они очень просты), серебряный и золотой уровень умений можно приобрести за контрабанду. Но разве это интересно?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Приятная графика (в черно-белом варианте), детальная карта Парижа и предместий, множество целей для диверсий, ретромелодии середины прошлого века.

Нереалистичная физика машин, множество мелких ошибок и недоработок, заданий для такой огромной карты крайне мало, да и побочные миссии скучные.

ЕЩЕ ОДИН КЛОН GTA, ОДНАКО ВЫГОДНО ОТЛИЧАЮЩИЙСЯ ОТ КОНКУРЕНТОВ СТИЛЬНОЙ КАРТИНКОЙ.

7.0

ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ «РАСКРАШИВАЮТ» ГОРОД: ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ДИВЕРСИИ ПАРИЖ РАСЦВЕТАЕТ ПРЯМО НА ГЛАЗАХ.

О КОМПАНИИ

1998 Джош Резник (Josh Resnick) и Эндрю Голдман (Andrew Goldman), ранее трудившиеся в Activision, основывают собственную компанию Pandemic Studios. Первыми проектами становятся сиквелы к играм Activision.

2004 Выходят две первые громкие игры Pandemic: тактическая стратегия в реальном времени Full Spectrum Warrior и «звездная войнушка» Star Wars: Battlefront. Впрочем, шедевром ни одна из них не стала.

2005 Частный фонд Elevation Partners инвестирует в Pandemic. Через два года студия переходит в собственность Electronic Arts. И еще через два – прекращает свое существование как неприбыльная.

ФАКТЫ: **1** ирландец, не к месту оказавшийся в Париже | **1** погибший друг, изменивший в жизни Шона все | **1** заклятый враг, которому не скрыться от мести

НЕ ПРОКАТИЛО

The Saboteur, гордо носящая на коробке логотип ATI, неприятно удивила владельцев Radeon: на многих системах с этими видеокартами (а это, по некоторым оценкам, более трети от общего числа компьютеров геймеров) игра просто отказывается запускаться! Через пару недель после выхода The Saboteur разработчики выпустили бета-версию патча, призванного устранить недоразумение. Неизвестно, насколько эта «заплатка» помогла пострадавшим и оказалась ли решена проблема на момент выхода журнала, но сам факт неработоспособности игры безмерно печалит. Видимо, EA крайне торопилась закрыть Pandemic. И оказалась права – The Saboteur большими продажами не порадовала.

Это не кадр из видеоролика. Камеру можно вращать, любуясь парижскими видами и слушая остроумные перепалки Шона с его пассажирами.

Шону придется поработать и разведчиком, преследуя немецкого генерала. Слишком приближаться нельзя – заподозрит неладное.

ся на самом деле глупо и слишком мутно: здесь нет теней, а местность обычно хорошо просматривается противником. Надеть форму нокаутированного или задушенного (запятнанная кровью одежда застреленных врагов не подойдет) противника и прикинуться одним из немцев – лучшее решение. Но даже в этом случае надо быть осмотрительным: нацисты настороженно относятся к бегающим, прыгающим и карабкающимся по стенам солдатам, а если ты подойдешь слишком быстро к одному из врагов, тебя в конечном итоге вычислят.

За степень подозрительности отвечает специальный индикатор: если немцы видят, что Шон делает что-то запрещенное, шкала индикатора заполняется, а когда герой ведет себя чинно, враги постепенно успокаиваются. Однако даже если немец обо всем догадается, у тебя есть шанс избежать тревоги – достаточно нейтрализовать нациста до того, как он поднесет в свисток. Но помни: звуки выстрелов (к счастью, тут есть пистолет и автомат с глушителем) поднимут на уши всю округу. Кроме того, в некотором радиусе вокруг взрывов и выстрелов временно появляется особая зона, отмеченная на карте: если немцы тебя там увидят, шкала индикатора подозрительности тоже поползет вверх. Такие же зоны находятся вокруг генералов и бойцов гестапо: они «видят всех насквозь». Наконец, часть локаций доступна только для бойцов Третьего рейха: ты можешь гулять там в форме, но если Шона засекут в гражданском, нацисты моментально поднимут тревогу.

ДОГНАТЬ ЗА 45 СЕКУНД

Впрочем, зачастую задание быстрее и проще выполнить, просто всех перестреляв. К тому же в некоторых миссиях тикает таймер (к чести разработчиков, нестись сломя голову не приходится), а место павших бойцов тут же занимают новые. Шон – крепкий парень, он способен выдержать очередь из крупнокалиберного пулемета, а умирает лишь от прямых попаданий снарядов. Здоровье, как теперь заведено, восстанавливает-

ЧТОБЫ ОЧИСТИТЬ ГОРОД ОТ ЗАХВАТЧИКОВ, НУЖНО УНИЧТОЖАТЬ НАЦИСТСКИЕ ИНСТАЛЛЯЦИИ – ПОСЛЕ ЭТОГО В РАЙОНЫ ПАРИЖА ВЕРНЕТСЯ ЦВЕТ.

ПАРИЖСКИЙ (У)ГОНЩИК

На парижских улочках не найдешь ни одной машины с реальным названием: все, от «Дугати» до «Бета Ромеро», заставляют игрока проявлять фантазию, а разработчиков избавляют от необходимости лицензировать использование торговых марок. С немецкими авто и вовсе перегнули палку: лимузин «Кайзер», танк «Вульф», грузовик «Бауэр», снаряженная двумя пулеметами «Гестапо»... Как это вписывается во вроде бы серьезный сюжет? Хотя какая там серьезность, когда в «безразмерном» гараже Шон может сохранить любую автомашину (немецкую бронетехнику только после открытия соответствующего умения). Достаточно привезти ее в одно из убежищ, и автомобиль можно будет брать в любой момент. Там же можно улучшать броню машин и их ремонтировать (для меня так и осталось загадкой, почему джип, которым я не пользовался, потребовал починки, а «рабочие лошадки» доступны в гараже даже после того, как их разбиваешь вдребезги). Кроме того, коллекционирование транспортных средств необходимо для изучения некоторых «перков»: например, за пять гражданских авто ты получишь гоночный болид, а бесплатно ремонтироваться позволят 12 собранных дойче машинен. Но их еще попробуй отыщи: одни находятся на карте в единственном экземпляре (кроме того, их можно встретить в некоторых миссиях), другие придется с боем отбивать у врага. Кстати, тяжелую бронетехнику у немцев отобрать не удастся – чтобы прокатиться, например, на танке, придется найти оставленную без присмотра машину. Так что гляди в оба и сразу занимай бесхозный панцер – без возможности почувствовать себя бессмертным игра многое теряет.

Парижские (так и хочется написать «питерские») крыши – стихия Шона. Здесь его могут достать лишь снайперы да цеппелины с мессершмиттами.

Такая атмосфера царит в захваченных районах.

ся само, стоит лишь отсидеться в укрытии. Мистер Девлин мастерски прячется за ящиками и углами, сражая оттуда врагов меткими выстрелами, и великолепно лазает по стенам, держась даже за небольшие уступы. Крыши вообще стихия диверсанта: там ничего не стоит скрыться от врагов, а между некоторыми домами легко перебраться, уцепившись за провода. Также в отдельных зданиях есть комнатушки, где можно спрятаться от погони. Иначе же придется уходить от преследования на дороге: для этого требуется выбраться незамеченным из красного круга (отмечен на карте), центр которого находится в точке, где фашисты видели Шона в последний раз. Чем выше уровень тревоги, тем шире круг и тем больше солдат охотится за диверсантом. На третьем уровне тревоги к поискам подключается гестапо, а на пятом, максимальном нарушителя будут атаковать самолеты, от которых не скрыться даже на крышах.

ГОРОДСКИЕ ПАРТИЗАНЫ

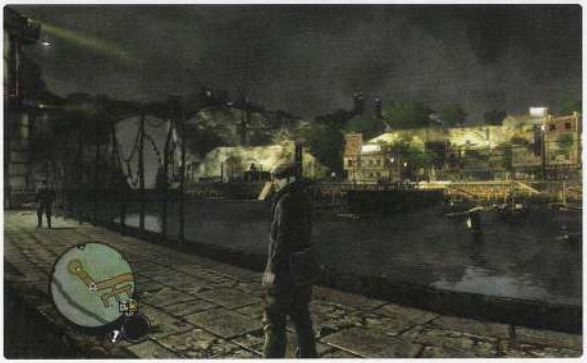
Но и Шон не лыком шит – на черном рынке можно обзавестись убойными пушками, а справиться с преследователями помогут бойцы парижского сопротивления. Давать отпор нацистам стоит в освобожденных зонах – партизан там больше, а силы немцев по сравнению с черно-белыми районами не так велики. Ослабить военную машину Третьего рейха можно, уничтожая фашистские инсталляции: громкоговорители, наблюдательные вышки, радиоточки, прожекторы, блокпосты, заправки, склады. За подрывную деятельность, как и за спасение мирно-

КОНЕЦ ПАНДЕМИИ

Pandemic была основана в 1998 году выходцами из Activision, которая стала также инвестором новой студии. Неудивительно, что первые два проекта – стратегии Battlezone 2 (1999) и Dark Reign 2 (2000) – были продолжениями игр Activision. В 2000 году Pandemic, главный офис которой был расположен в Лос-Анджелесе, открыла студию в Австралии. Брисбенский филиал тоже начал со стратегий, разработав Army Men RTS (последняя игра во франшизе Army Men, между прочим), а затем переключился на экшны, первым из которых стала Destroy All Humans, вышедшая только на консолях. Однако вернемся к калифорнийскому офису. В 2004 году Pandemic закончила работы над двумя громкими, но не шедевральными играми: тактическим симулятором Full Spectrum Warrior и сетевым шутером Star Wars: Battlefront. Через год вышло продолжение Battlefront 2, консольный шутер Mercenaries: Playground of Destruction и уже упомянутый Destroy All Humans. В том же 2005 году инвестиционный фонд Elevation Partners приобрел Pandemic и Bioware.

За следующие два года вышло всего две игры от Pandemic: продолжения Full Spectrum Warrior и Destroy All Humans, а в начале 2008-го она и Bioware снова сменили хозяина – на сей раз им стала Electronic Arts. С тех пор студия закончила работу над Mercenaries 2: World in Flames (2008) и The Lord of the Rings: Conquest (2009). И все...

Год назад австралийский филиал со всеми своими проектами угодил под нож, а в ноябре EA сократила 1500 сотрудников в различных студиях, что вылилось в терминацию Pandemic, которая разом потеряла 228 человек. The Saboteur стала последней игрой Pandemic и поступила в продажу уже после официального закрытия компании. 35 сотрудников влились в EA и занимаются поддержкой The Saboteur и нового проекта, который, как недавно выяснилось, является продолжением сериала Mercenaries и называется Mercs Inc. Остальные же разработки постигла участь Pandemic: мы вряд ли увидим The Dark Knight и узнаем наверняка, какие игры скрывались за рабочими названиями Project B и Project Q.


Гавань – одна из самых красивых локаций в игре. На скриншоте видно, как над цветными домиками нависает черно-белая громада фашистской базы.

ПРОГУЛКА ПО ПАРИЖУ

Судить о том, как выглядел Париж 70 лет назад, сейчас можно лишь по архивным документам, но никакие фотографии и киноматериалы не позволят воссоздать город со 100-процентной точностью. Тем не менее памятники архитектуры за прошедшее время практически не изменились, и Pandemic приняла верное решение, привязав некоторые задания к известным парижским постройкам. Прокатиться на танке по двору Лувра, взобраться на Эйфелеву башню или посетить полуразрушенный замок… The Saboteur развлекает игрока изо всех сил, но одними геройствами Шона дело не ограничивается. По всему городу разбросаны фотокарточки с изображением местных достопримечательностей (за нахождение открыток дают контрабанду), но и это еще не все – самые главные секреты спрятаны на вершинах высоток, где установлены подзорные трубы. Добравшись до каждой из них (зачастую для этого потребуется основательно попрыгать по крышам), ты увидишь короткий ролик, демонстрирующий окрестности с высоты птичьего полета. Некоторые панорамы действительно завораживают, особенно когда на экране одновременно видны и черно-белые, и цветные районы Парижа.

го населения, ты получишь контрабанду, без которой диверсанту в Париже не прожить – хотя бы динамит на что-то покупать нужно. Дополнительным источником контрабанды станет выполнение побочных миссий. В отличие от основных заданий, которые заметно разнообразят игру – здесь и разоблачение информатора, и убийство немецкого генерала на свадьбе, и подрыв железнодорожного моста, и пробежка по пылающему дирижаблю – вторичные обычно требуют лишь что-то взорвать. Причем уничтожить требуется 10–20 целей, находящихся на обширной и хорошо охраняемой территории. Кстати, именно побочные, а не главные задания «раскрашивают» город: после выполнения диверсии Париж расцветает прямо на глазах. Эти миссии, как и уничтожение вражеских целей в вольном режиме, необходимы для 100-процентного прохождения игры. Создав огромную карту Парижа и предместий, разработчики не потрудились придумать достаточное количество сюжетных миссий, вот и приходится гонять по городу, развлекая себя самостоятельно: песочница у Pandemic вышла уж слишком большой. Но это не главная проблема.

ЦВЕТНЫЕ ЛЯПЫ

Видно, что игру во что бы то ни стало стремились выпустить в предрождественский сезон: даже если забыть о позорной истории с ATI, на долю The Saboteur остается немало ошибок. В некоторых сюжетных миссиях не срабаты-

ЛЕТЯТ МАШИНЫ, НОЖИ И ПТИЦЫ

Диверсии, поиск достопримечательностей и выполнение миссий не единственное, чем Шон может занять свободное время. В Париже и пригородах расставлены трамплины для прыжков, за успешное выполнение которых дают контрабанду. Но не жди от игры кульбитов GTA – большинство трюков можно совершить чуть ли не на тракторе, да и с поиском точек для прыжков проблем никаких: как и цели для диверсий, они отмечены на карте. В подвале кабаре, вход в который расположен в углу основного зала, напротив сцены, можно выиграть (или проиграть) немного деньжат, метая ножи во вращающийся диск. В принципе тот же дартс, только с подвижным полем. Есть еще одно отличие: если попадешь в картинку с пивом или виски, Шону придется выпить соответствующий напиток, а для игрока это выльется в заблюренный экран и дрожащий курсор. Монотонная в общем-то забава, но только так можно выиграть роскошный кабриолет Palomino Sedanca, иначе недоступный. В плане управляемости и скорости машинка, правда, расстраивает – в Париже легко раздобыть авто и получше.

В пригороде можно найти еще одну мини-игру, предлагающую заняться отстрелом дичи. Две взлетающие птицы, которых надо превратить в жаркое, три патрона – повторять до бесконечности. Рекорду по отстрелу птичек посвящена отдельная строка в общей статистике игры.

Эта сцена напоминает о «Криминальном чтиве» и «Индиане Джонсе» одновременно.

На третьем и четвертом уровнях тревоги в городе появляются баррикады сил Сопротивления. Если окопаться и отбить атаку фашистов, они отступают, а тревога прекращается.

Шон карабкается по стенам не хуже, чем английская аристократка и персидский принц.

вают скрипты (приходится возвращаться к последней контрольной точке), иногда игра подвисает при выходе в меню и чтении сообщений, а общая карта города отображается неправильно или не отображается вовсе. Понятно, что технические проблемы затрагивают не всех, но никому не хочется оказаться «избранным». Даже если оставшиеся от Pandemic сотрудники исправят самые критичные проблемы патчем, многочисленные геймплейные недоработки никуда не денутся. Фашисты-попрыгунчики, отскакивающие прямо из-под колес автомобиля, и глупые городские жители, отбегающие от авто не на тротуар, а на середину мостовой (убьешь слишком много гражданских, и бойцы сопротивления повернутся против тебя!). Нацисты, не видящие Шона под носом, но замечающие его невероятным боковым зрением. Машины, приклеенные колесами к мостовой и нередко остающиеся целехонькими после попадания снаряда. Наконец, коровы, служащие безликими декорациями в сельской местности и при попадании разваливающиеся на куски, как кирпичные стены. Создав цельный на первый взгляд мир, авторы не смогли его оживить – так и ездит Шон от одной ключевой точки к другой, любуясь окрестными видами и зевая от скуки. Отличная завязка, не менее феерический финал, а между ними пресный экшен, в которых и так нет недостатка.

Хотя оценка 7 откровенно безликая – ни туда ни сюда, The Saboteur заслуживает именно ее. Хорошую задумку портит слабое исполнение, геймплей грызут многочисленные баги и недоделки, а великолепную монохромную картинку убивают раскрашенные районы города. Может быть, лучше чтобы Париж так и остался черно-белым? ■

Для уничтожения автоколонны все средства хороши: можно переодеться в немецкую форму и установить взрывчатку, не вызывая подозрений, можно замаскировать авто и направить его в грузовик, а можно просто всех перестрелять из расположенной на соседней крыше «зенитки».

Освобожденные от оккупантов районы на глазах обретают цвет… и от этого выглядят гораздо хуже.

НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

SPEEDLINK®

АУДИО

ПК АКСЕССУАРЫ

ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

КАБЕЛИ И АДАПТЕРЫ

Спрашивайте в магазинах:

М.видео

www.mvideo.ru

Технологии, инновации и красота решений доступны вам!
SPEEDLINK® — крупнейший немецкий производитель аксессуаров для компьютеров, ноутбуков, игровых консолей. Продукция SPEEDLINK® представлена более чем в 30 странах Европы. Более 10 миллионов аудиосистем SPEEDLINK® и 15 миллионов игровых контроллеров SPEEDLINK® нашли своих пользователей. Теперь SPEEDLINK® представлен и в России. Оцените немецкое качество, дизайн и основательность в продуктах SPEEDLINK®.

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек. Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

www.speed-link.ru

реклама

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb, 15Gb места на HDD, интернет-соединение 128kbit/s
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Jeffrey Steefel (Джеффри Стифел), исполнительный продюсер LotRO
ПОХОЖЕ НА: Властелин колец Онлайн: Копи Мории, World of Warcraft: The Burning Crusade, Dungeons & Dragons Online

Автор: Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

И НЕ ДРУГ, И НЕ ВРАГ

В LotRO никогда не было полноценного PvP – не по книге это, и с самого начала проект был ориентирован на PvE. Однако каждый игрок может создать монстра (орка, варга или паука) и сразиться с добрыми героями (людьми, эльфами, гномами и хоббитами) в особой зоне. На заре LotRO режим «игроки против монстров» активно развивался и был любим даже приключенцами, особо не увлекавшимися PvP. Когда-то разработчики даже обещали сделать вторую зону для сражений игроков и монстров, но воз и ныне там. С выходом «Копей Мории» Turbine больше сосредоточилась на PvE и практически перестала уделять внимание PvP. И, судя по «Осаде Лихолесья», рассчитывать пока не на что.

В «Осаде Лихолесья» достаточно соло-инстансов, раскрывающих основную сюжетную линию игры.

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ

ДОЛ ГУЛДУР ЛАЙТ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood
- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Turbine Inc.
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** IT Territory
- **РАЗРАБОТЧИК:** Turbine Inc.
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** Тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lotro-russia.com

Создание новых локаций, умений, предметов и способностей при разработке дополнения к многопользовательской игре – лишь часть задач, которые стоят перед дизайнерами. Важнее придумать, как удержать игроков до следующего обновления, ведь рано или поздно любой контент будет пройден и подписчикам просто станет скучно. Решение простое – сделать достижение «потолка» как можно продолжительнее по времени.

В «Копях Мории» дизайнеры LotRO успешно справились с этой задачей, введя в игру легендарное оружие, которое можно развивать. Так же как персонаж, оно накапливает опыт и получает новые уровни, а при прокачке ему можно увеличить урон и открыть новые характеристики. Появился даже аналог экипировки – специальные свитки, руны, оправы и камни. Излишне говорить, что процесс усиления и добычи новых «легендарок» оказался практически бесконечен: Turbine добавляла в игру артефакты и новые локации, параллельно улучшая качество трофеев. Нельзя сказать, что процесс прокачки вышел совсем уж однообразным: задания и интересные истории всегда были основой LotRO, справедливо сие и для развития оружия. Для этого предлагались ежедневные квесты (поистине дьявольское изобретение в жанре MMO, призывающее постоянно заходить в игру) и куча всевозможных подземелий, рассчитанных на 3, 6 и 12 игроков. «Осада Лихолесья» развивает идеи предыдущего дополнения, добавляя одну большую локацию Лихолесье,

О КОМПАНИИ

1994 — Джон Монсаррат (Jon Monsarrat), выпускник MIT, основывает компанию Cyberspace. Через год она сменила название на Second Nature Interactive, а спустя еще год стала называться Turbine.

1999 — Дебютный проект Turbine, MMORPG Asheron's Call, получает высокие оценки критиков (в среднем 8 из 10). Игроки также остались довольны: Asheron's Call здравствует до сих пор и в ноябре отметила десятилетний юбилей.

2006 — Выходит Dungeons & Dragons Online – первая игра по лицензии, разработанная Turbine. DDO оказалась слишком нетривиальной, чтобы прийтись по вкусу большинству. LotRO в этом плане куда ближе к пользователю.

«ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ» РАЗВИВАЕТ ИДЕИ ПРЕДЫДУЩЕГО ДОПОЛНЕНИЯ, ДОБАВЛЯЯ ОДНУ БОЛЬШУЮ ЛОКАЦИЮ – ЛИХОЛЕСЬЕ.

Серое небо, серые деревья, серая вода – добро пожаловать в Лихолесье.

Новые враги, новые локации, новые трофеи. Все как полагается.

Битвы в схватках красивы и местами эпичны.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Схватки, система солдат-помощников и их прокачки; множество небольших приятных изменений в механике игры; как всегда, великолепные локации.

Мало всего (впрочем, «фарма» хватает)! Отсутствие запоминающихся заданий и персонажей, разработчики совсем забыли о режиме «игроки против монстров».

«ОСАДЕ ЛИХОЛЕСЬЯ» НЕ УДАЛОСЬ ПРЕВЗОЙТИ «КОПИ МОРИИ». ЭТО СКОРЕЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ДОПОЛНЕНИЮ.

7.5

несколько подземелий, рассчитанных на прохождение группой игроков, и новый режим игры, схватки (skirmish).

ДРУГ МОЙ

Схватки – те же инстансы с монстрами, однако попадаешь в них из любой точки мира (на манер полей сражений в WoW и сценариев в Warhammer Online): достаточно выбрать желаемое сражение в специальном меню. Практически все битвы проходятся или группой из 3, 6 и 12 персонажей, или вообще в одиночку. Хотя стоп! Каждый игрок берет с собой в бой солдата – управляемого компьютером персонажа, которого тоже можно прокачивать, покупая новые способности и улучшая характеристики. Выбор ролей помощников довольно обширен и примерно совпадает с игровыми классами: есть лекари, «танки», бойцы ближнего боя, лучники. При этом ничто не мешает «приобрести» несколько солдат и с собой брать того, который больше пригодится на данной карте. На некоторых нужно захватить зону, перебив всех противников, на других – удерживать ключевые точки, отражая волны атакующих. Враги выбираются случайным образом, но кроме рядовых монстров тебе обязательно встретятся боссы – лейтенанты и генералы. Чем выше уровень сложности (всего их три) и чем больше игроков участвует в бою, тем сильнее приспешники Саурона. Но и награды на большей сложности выше: за успешное выполнение заданий и убийство сильных противников в схватках дают особые жетоны, которые можно потратить на прокачку солдат, покупку экипировки, ремесленных ресурсов, свитков усиления оружия и прочих полезных в хозяйстве вещиц.

ВЫСТАВЛЯЯ «ОСАДЕ ЛИХОЛЕСЬЯ» ИТОГОВУЮ ОЦЕНКУ, ПРИХОДИТСЯ ИСКАТЬ КОМПРОМИСС МЕЖДУ «ХОРОШО» И «МАЛО».

БАНК НА ПРОДАЖУ

В прошлом году Turbine перевела американскую версию Dungeons & Dragons Online на условно-бесплатную модель подписки и осталась довольна результатом: количество пользователей возросло, прибыль увеличилась. LotRO движется в том же направлении: уже сейчас за реальные деньги можно купить две дополнительные ячейки для создания персонажей и доступ к общему банку (до этого предметами приходилось обмениваться через сундуки в личном доме или отправлять по почте). Также все желающие могут приобрести бонусы, входившие в различные издания игры (коллекционные, предзаказ и т.д.). Наконец, с самого запуска LotRO есть возможность оплатить пожизненную подписку.

Чтобы попасть в само Лихолесье, нужно выполнить несколько вступительных заданий, а затем с группой эльфов захватить крепость орков.

ВРАГ МОЙ

Складывается впечатление, что Turbine вообще решила перейти на бартерную систему (уже сейчас купить что-то полезное за деньги можно только у других игроков): вместо экипировки и оружия в награду за выполненные задания дают перья, медальоны и прочие блестяшки, которые эльфы с радостью меняют на все что угодно. Воз-

ФАКТЫ: **1** новое умение у каждого класса | **6** ролей помощников для участия в схватках | **65** – максимальный уровень персонажа

Бильбо и гномы не единственные, кому не посчастливилось встретиться с гигантскими пауками.

«ПРОШЛО НЕМНОГО ВРЕМЕНИ, И ОНИ ВОЗНЕНАВИДЕЛИ ЛЕС ТАК ЖЕ ГОРЯЧО, КАК НЕНАВИДЕЛИ ГОБЛИНСКИЕ ТУННЕЛИ; ИМ КАЗАЛОСЬ, ЧТО ИЗ НЕГО УЖЕ НИКОГДА НЕ ВЫБРАТЬСЯ».

ДЖ. ТОЛКИЕН, «ХОББИТ» (ПЕР. Н. РАХМАНОВОЙ)

росла и роль репутации: до Мории «дружба» с различными фракциями давала возможность приобрести иначе недоступные, но обычно бесполезные предметы. В «Осаде Лихолесья» без прокачки репутации уже никуда, и это не игра слов: чтобы попасть в Лориен, а затем в Лихолесье, тебе придется заслужить доверие эльфов. Поэтому «легендарки» в руки – и марш выполнять квесты, хлеб и соль LotRO. А с этим в «Осаде Лихолесья» дали маху: хотя здесь встречаются нетривиальные задания с интересным сюжетом, большинство квестов можно описать словами «убей N монстров». Оскудела и основная сюжетная линия игры: тебя ждет только одна книга, состоящая из двух десятков заданий.

Зато локации, как всегда, удались: мрачное Лихолесье, где можно найти горы и болота, лагеря эльфов и крепости орков, древние деревья и столетние руины, может похвастаться красивыми видами – частенько рука сама тянется сделать скриншот. Не подвела Turbine и с подземельями – хотя основные силы разработчиков были брошены на создание карт для схваток, классические «данжены» радуют не только интерьером, но и интересным прохождением. В отличие от WoW, где групповые подземелья пробегаются на раз-два, в LotRO приходится разрабатывать тактики для победы над боссами и по полной выкладываться в бою. Классика жанра.

Выставляя «Осаде Лихолесья» итоговую оценку, приходится искать компромисс между «хорошо» и «мало». Неделя – прокачаться с 60-го до 65-го уровня, еще неделя – посмотреть все подземелья, а дальше что? Проходить все по второму, третьему, сотому разу? Впрочем, это недостаток любой MMO, избавиться от которого можно, лишь играя в хорошей компании. Ведь, как известно, общение важнее любых виртуальных миров. ■

СРЕДИЗЕМЬЕ 3.0

«Властелин колец Онлайн: Тени Ангмара» вышла в апреле 2007 года. На тот момент в игре была лишь часть локаций Эриадора – области Средиземья, расположенной между Синими и Мглистыми горами. В течение года были добавлены Эвендим (включая разрушенный Аннуминас – столицу Арнора, павшего королевства людей) и Форохель – ледяной залив на севере Средиземья. У Толкиена Форохель и населяющее его племя лоссотов упоминается в «Неоконченных сказаниях Нуменора и Средиземья», впервые опубликованных после смерти писателя под редакцией его сына.

В ноябре 2008 года Turbine осчастливила нас первым платным дополнением к игре. С выходом «Копей Мории» в игре появились Эрегион (именно здесь были выкованы кольца власти, тут же находится вход в Морию), подземное царство гномов Казад-Дум и кусочек Лориена, граничащий с восточными уступами Мглистых гор. Turbine не торопилась создавать новые зоны, и за прошедший до выхода «Осады Лихолесья» год в игре появились лишь Лориен да новые подземелья в Мории. С выходом дополнения мы получили возможность посетить южное Лихолесье, где находится Дол Гулдур – одна из крепостей Саурона. Именно здесь искателям приключений предстоит сразиться с самыми опасными противниками в игре (на данный момент, конечно).

Что же будет дальше? Turbine не называет конкретных сроков, но можно предположить, что еще через год-полтора в LotRO появится Рохан. Если все будет хорошо, вскоре после этого мы увидим и Гондор. Таким образом, Фродо доберется до Ородруина не раньше конца 2012 года, когда разработчики наконец создадут виртуальный Мордор. Но и это не конец – Средиземье настолько огромно, что на создание цифровой версии известной вселенной уйдут «пятилетки». Не зря Turbine приобрела права на создание игр по «Властелину колец» на годы вперед.

Карта Средиземья к востоку от Мглистых гор. Сейчас в игре есть Мория, Лориен и южная часть Лихолесья.

На одном берегу Андуина находится цветущий Лориен.

На другом – несущее отпечаток зла Лихолесье.

Автор:
Павел Демин

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Сэм «Serious» Стоун, последняя надежда человечества
ПОХОЖЕ НА: Serious Sam: The First Encounter, Serious Sam: The Second Encounter, Painkiller

Чем больше тварь, тем интереснее ее мочить.

Иногда Serious Sam может быть очень милой игрой.

В Serious Sam нет разрушающихся декораций, зато монстры разлетаются на куски так, как нигде больше.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

SERIOUS SAM HD: THE FIRST ENCOUNTER

МЯСО В ВЫСОКОМ РАЗРЕШЕНИИ

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Majesco Entertainment Company
РАЗРАБОТЧИК: Croteam/Devolver Digital
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–16
ИНТЕРНЕТ: www.serioussamhd.com

Выйди Serious Sam: The First Encounter впервые только в 2009 году, наверное, так и осталась бы неоцененной. В век, когда шутеры стали интерактивными фильмами с ворохом постановочных сцен и набором эффектно организованных сражений, Croteam просто дает в руки автомат и десантирует в Египет, который заполнили легионы агрессивно настроенных приспешников Ментала, Самого Главного и Коварного Босса. А нам что, нам не слабо.

Serious Sam – игра простая, если не сказать примитивная. Хорватские геймдизайнеры никогда не ломали голову над концепцией «Сэма» и его смысловым наполнением. Здесь не найти полноценных интерактивных элементов (ну не называть же таковым нажатие рычага?). Здесь нет пазлов и загадок, над которыми можно поломать голову (любая закрытая дверь обычно открывается из соседней комнаты; на открытом воздухе на выручку придет разъяренный бизон, готовый проломить даже каменную стену). В любой малейшей нетривиальной ситуации все разжует и положит в рот NETRICSA – компьютер, имплантированный прямо в мозг протагонисту. В общем, ничего нас не отвлекает от планомерного, беспощадного, методичного и очень-очень кровавого отстрела прыгающих, бегающих, летающих, стреляющих, плюющихся и кусающихся тварей. Пусть в этом незамысловатом занятии игроку предлагается задействовать лишь свой спинной мозг и указательный палец, который по завершении игры станет в два раза сильнее, что с того? Нашу голову не занимают ни стратегические задачи (в каком направлении прокачать персонажа, какие умения освоить следующими), ни тактические: где достать патроны и пополнить здоровье. Аптечки, боеприпасы и бронежилеты всегда валяются прямо у наших ног. Отбился от очередной волны монстров, выдохнул, поднял таблетку – и все пошло по новой. Скажете, прошлый век? И будете правы.

Запала на путешествие по знакомым локациям едва хватает до середины игры – уровня Memphis Surubs. Дальше – натужно, хотя финальная схватка с Большим Красным и Очень Толстокожим, наверное, стоит того, чтобы провести Сэма по всему Египту. И плевать, что монстры бесшумно телепортируются прямо за наши спины, что слишком быстро летающие и больно кусающиеся зеленые головы порой вынуждают перезагружаться по пять раз, что исполинских размеров скорпионы с автоматами беспощадно точны с любых расстояний. За шутки, которые главный герой отвешивает в адрес монстров, язвительные комментарии к происходящему и самоиронию авторов «Сэму» можно простить многое. Запустил на десять минут, вогнал в тушки подставляющихся под огонь тварей килограммы свинца, полюбовался на разлетающиеся в разные стороны куски мяса, выключил. Что еще надо для разрядки? ■

О КОМПАНИИ

1993 — В Загребе основана новая игровая студия, первым проектом которой стала Football Glory, симулятор футбола с оригинальным расположением камеры на высоте птичьего полета.

2001 — Свет увидел прославивший скромную хорватскую студию шутер Serious Sam. Над игрой трудились всего шесть сотрудников компании и четыре подрядчика.

2002 — На волне успеха Croteam выпускает продолжение Serious Sam: The Second Encounter, окончательно утвердив за собой статус главного производителя мясных шутеров.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

+ Бешеная динамика игрового процесса; богатый и разнообразный арсенал; обширный бестиарий; брутальный главный герой и бесподобный юмор.

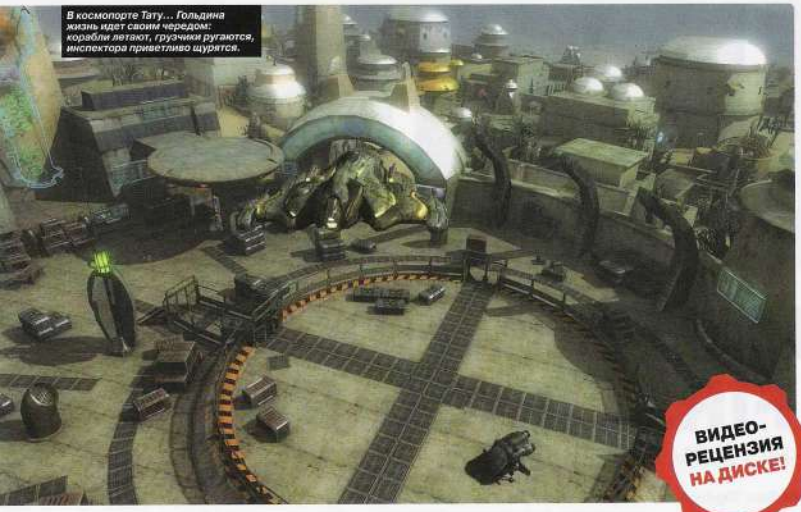
– Устаревшая концепция мясного шутера; необъяснимое поведение некоторых тварей; заряд на планомерную зачистку Египта от приспешников Ментала куда-то улетучивается к 4–5-му уровням.

СКОТЕАМ ВСЕ ВОРОШИТ ПРОШЛОЕ, ТОГДА КАК ОТ КОМПАНИИ ЖДУТ НОВЫХ ОТКРЫТИЙ.

6.5

ПОЙДЕТ: Процессор 2.1GHz, RAM 1Gb, видеокарта 512Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Сергей Забарянский – украинский Кармак, пишет трехмерные движки аж с прошлого века
ПОХОЖЕ НА: «Xenus 2: Белое золото», «Паркан 2»

Автор: Святослав Торик



В космопорте Тату... Гольдина жизнь идет своим чередом: корабли летают, грузчики ругаются, инспектора приветливо щурятся.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Захватывающее приключение в безвоздушном пространстве и на поверхности обитаемых планет. Мультижанровый монстр космических масштабов.

Баги. Много багов. Баги в графике. Баги в игровом процессе. Баги в текстах. Баги в озвучке. Баги в AI. Баги, тысячи их!

СДЕЛАНО ФАНАТАМИ ДЛЯ ФАНАТОВ – СО ВСЕМИ ВТЕКАЮЩИМИ И ВЫТЕКАЮЩИМИ.

7.5

ПРЕДТЕЧИ

БЫЛ ГЕРОЙ ГАЛАКТИКИ

- **ЖАНР:** Action/RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Deep Shadows
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.precursors-game.com/rus

Команда Deep Shadows известна в игровой индустрии исключительно нишевыми проектами. Они настолько оригинальны, что основная масса игроков отказывается в них играть, зато фанбаза (то есть верные поклонники творчества) с нетерпением ожидает каждый новый продукт. Это примерно как Дерек Смарт (Derek Smart) – он из года в год делает одну и ту же игру под разными названиями, причем поклонников у нее – толпы нечесаные. И почти как в случае со Смартом, свойства игр от Deep Shadows примерно следующие: а) они вечны, в самый первый проект студии люди играют до сих пор; б) каждая разработка длится не менее трех лет; в) на первых порах играть в них невозможно вследствие огромного количества багов. «Предтечи» сидят в этом логическом ряду как влитые.

МЕЖПЛАНЕТНЫЙ СКОРОСШИВАТЕЛЬ

Долгострой – это диагноз. Если ты задумал грандиозную игру обо всем, готовься к тому, что тебе понадобится либо очень много денег, либо очень много сил. Если же у тебя нет ни того ни другого... Ну, тогда лучше займись чем-нибудь другим. К счастью, у Deep Shadows оказалось всего понемножку, да и издатель, привыкший к особенностям работы с Сергеем Забарянским и его командой, не стал торопить процесс. Полтора года назад, когда о всепланетном финансовом кризисе ходили только робкие слухи, игру собирались разделить на две части – уж больно много всего было задумано, никак в срок не успевали. А как пришла пора затягивать пояса потуже – тут-то и пришлось резать по живому. Спасибо «Руссобиту», в игру успели впихнуть почти весь запланированный контент, а иначе пришлось бы доплачивать покупкой дополнений.

И контент действительно удался. Семь планет, как семь короткометражных фантастических кинолент, пропускают игро-

О КОМПАНИИ

1998	Сергей Забарянский и Роман Лут начинают разработку движка Vital Engine ZL.
2001	Компания GSC выпускает игру Venom (Codename: Outbreak) на VE ZL.
2002	Забарянский и Лут открывают в Киеве фирму Deep Shadows.
2005	Выходит игра «Xenus: Точка кипения» на движке Vital Engine 2.
2008	Выходит «Xenus 2: Белое золото» на движке Vital Engine 3.

Извини, что засоряю драгоценные страницы всякой ерундой, но я просто не мог пройти мимо.

«ПРЕДТЕЧИ» СДЕЛАНЫ «ГЕЙМЕРАМИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ» И ТОЛЬКО ПОТОМУ ПРАКТИЧЕСКИ БЕСЦЕННЫ.

Тебе хорошо, ты видишь сейчас статическую картинку, а мне приходится этот убогий скайбокс вживую наблюдать!

ка через себя. Каждый мир – это отдельно существующий цельный кусок игры, в котором происходит что-то свое, не обязательно связанное с другими. Первая планета напоминает небезызвестный Арракис («Дюна» Фрэнка Герберта): сплошные пустыни, оазисы, фримены, попытка поймать огромного подземного червя Шаи-Хулуда. Вторая – охваченный гражданской войной мир неуклюжих говорящих птиц. Как там называлась раса Джа-Джа-Бинкса? Вот типа того. Квест за квестом сюжет бодренько скачет с планеты на планету, перемежая наземные приключения с баталиями в открытом космосе. Но есть в этом и заметный минус: если идти строго по сюжетной линии, не отвлекаясь на второстепенные задания, насладиться красотами заповедных регионов толком не получается. Оглянуться не успеешь, как вновь летишь от планеты к планете, следуя за почти осязаемой мечтой к тайне предков.

МАСКА, Я ТЕБЯ ЗНАЮ

Фракции... Куда же без них? Есть глобальные вроде Империи и Демократического Союза (не «сколько ж можно-то?!», а «как обычно»), есть и локальные вроде бандитов и рейдеров, которые с первой планеты никуда не деваются. Тут все работает по железному стандарту: помогаешь одним, следовательно, запачкался перед другими. Причем это реально работает – пройти игру и выполнить все задания можно только в том случае, если ты покарал одних врагов, потом за тонны денег взятками добился прощения и повернул оружие против бывших соратников. Сколько на это нужно времени, опасаюсь подсчитывать. Проще, по-моему, заново начать. Но игра вообще-то не совсем про фракции (в отличие от Xenus 2), а про адреналиновые перестрелки на пыльных тропинках далеких планет. Xenus 2 я не зря упомянул. Боевая система – один в один. Можно идти напролом с автоматом или электроганом, можно уйти в скрытный режим и при помощи снайперской винтовки ловко вышибать мозги. Враги зоркие, замечают игрока на расстоянии, но слух отсутствует начисто: если одним выстрелом завалить того, кто идет в хвосте патруля, отряд не заметит потери бойца. Средства передвижения, подозрительно похожие друг на друга на каждой планете, тоже используются как оружие – не мытьем завалим противника, так катаньем по тушке.

Космос устроен несколько коряво, каждый выход в безвоздушное пространство напоминает мини-игру. Хитрый скрипт периодически подкидывает тебе то богатого и вкусного торговца, которого грех не потрясти, то стайку пиратов. Но, признаться, нет ни резона, ни охоты на них отвлекаться. Деньги (и, как следствие, грабежи) вскоре перестают быть необходимостью, а от пиратов не так уж сложно и слинять – был бы движок хороший. К тому же этот жуткий, отвратительный скайбокс (то есть «текстура дальнего космоса» в данном случае) отбивает всякое желание летать по звездным системам. Мой дорогой Freelancer, ты так и остался непобежденным!

НА БАЛАНСЕ

Сейчас я хочу рассказать о жизни и смерти в «Предтечах». Жизнь – это когда ты едешь по пустыне с каким-нибудь очень срочным заданием и видишь, как рейдеры отчаянно отстреливаются от гноу. Потом ты высаживаешься, перехватываешь

СЛАВА ИГРОКУ!

Помимо прочего сценаристы «Предтеч» написали интересную, но абсолютно бесполезную сценку. На Гольдине можно поговорить с проповедником, который рассказывает о некоей религии. Суть ее заключается в том, что все разумные существа просто персонажи компьютерной игры. И что есть где-то в мире главный персонаж, Игрок, который придет и станет новым мессией. Забавный и короткий диалог, к тому же отлично озвученный. Идея эта, разумеется, не нова – еще 20 лет назад компьютерщики шутили про «главного сисадмина на небесах», который заправляет главным сервером – Землей. Но идея NPC, ощущающего себя именно неигровым персонажем в ожидании Игрока, – это что-то новенькое.

Дизайнерам обоих «Ксенусов» не внове работать с буйной тропической растительностью. Даже если она внеземного происхождения.

ФАКТЫ: **0.5** концовки в «Предтечах» | **5** лет игра находилась в разработке | **7** неповторимых планет для посещения

ЗВУЧИТ ГОРДО

Озвучение диалогов – момент в разработке довольно важный, поэтому «Предтечами» занимались в одной из московских саунд-студий. Пообщавшись с режиссером озвучения, я выяснил кое-какие подробности. Всего было записано порядка 70 часов, причем запись проводилась в несколько сессий в течение года с поступлением новых порций материала. Свои голоса проекту отдали такие знаменитые мастера, как Андрей Ярославцев, Всеволод Кузнецов, Влад Копп, Никита Прозоровский, – всего более 60 актеров! Периодически текст перезаписывался с поступлением новой информации (например, уточнялись пол или раса персонажа). В финальной версии, правда, интонация все равно не всегда соответствует контексту, но таких случаев от силы 10 процентов. В остальном же хочется поаплодировать, особенно Всеволоду Кузнецову, как всегда, блистательно сыгравшему сразу несколько различных ролей. За озвучку отдельное спасибо!

Местный луна-парк с азартными играми и продажными девками. Если надраться, возникнут проблемы с управлением, так что аккуратнее там!

Находясь в логе бесшумного убийцы, как-то не до разговоров. Но если очень хочется – на здоровье, только не жалуйся потом, что он со страху открыл огонь.

автомат поудобнее и ждешь победителя, которому достанется главный приз – очередь в живот и контрольный в голову. Жизнь – это когда ты добрался до города после захода солнца и рванул на рынок, чтобы продать весь награбленный хабар. А когда ты наконец туда попал, выяснилось, что никого из торговцев нет – ночью они уходят спать. Жизнь – это когда капитан Ридиггер при каждом удобном случае рассказывает байку из своего далекого кадетского прошлого или в красках описывает очередную схватку, из которой вышел исключительно благодаря смелости твоего отца. Жизнь – это когда ты соглашаешься на простенькое задание, а через минуту оказываешься на незнакомой планете с шотганом в руках. Жизнь – это блистательный оркестровый easy listening от Михаила Котова, сменяющийся адреналиновым ambient при встрече с опасным противником.

Вот это все – жизнь. Но есть и обратная сторона. Та, что может погубить «Предтечи», не дав им шанс покинуть ту нишу, в которую они попали по горькому стечению обстоятельств.

Смерть – это когда шикарное здание с неоновой вывеской внутри оборачивается четырьмя голыми стенами с монотонной текстурой, одной табуреткой и навесной полочкой. Смерть – это когда все предметы в инвентаре нарисованы в виде сине-зеленых силуэтов. Смерть – это когда встреченный тобою NPC-сутенер как две капли воды похож на NPC-торговца, которого ты видел минуту назад на рынке. Смерть – это убивающие наповал орфографические ошибки и откровенно лишний пафос в диалогах. Смерть – это курсор, двигающийся рывками, несмотря на идеальные 40 FPS. Смерть – это искусственные границы, сузившие огромную планету до трех десятков квадратных километров.

Вот так и приходится играть – постоянно наблюдая жизнь среди смерти. Или наоборот – это уж кому как нравится.

ПРЕДСКАЗАНИЯ

На самом деле «Предтечи» – еще одна игра, застрявшая в прошлом. Она сделана «геймерами для геймеров» и только потому практически бесценна. Опытный любитель фантастики распознает все намеки и отсылки: Гольдин, родина героя, – типичный Татуин из далекой-далекой галактики; виртуальная помощница А-я слишком уж созвучна со знаменитой Нийя из советского sci-fi «Через тернии к звездам»; космическая станция «Серенити» – ты что, серьезно хочешь, чтобы я объяснил этот референс? Грубо, коряво сколоченная оболочка игры скрывает в своих недрах достойное времяпрепровождение. Жаль только, что достигнуть его на данный момент могут не все. Ну да не беда, мы три года ждали. Еще пару месяцев вполне потерпим. ■

«РЕАЛЬНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОБЫВАТЬ НА РАЗЛИЧНЫХ ПЛАНЕТАХ»

ОПИСАНИЕ НА САЙТЕ ИГРЫ

Автор:
Александр Барышников

ПОЙДЕТ: Процессор 1.5GHz, RAM 512Gb, видеокарта 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Джонатан Боукс (Jonathan Boakes), единолично создавший все игры серии Dark Fall
ПОХОЖЕ НА: Dark Fall: The Journal, Dark Fall: Lights Out, Lost Crown: A Ghost-hunting Adventure

Фотография как бы подсказывает нам: ничем хорошим поиски таких девочек увенчаться не могут.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Типичнейшие предметы интерьера местного отеля: ровный слой кровищи, шприцов и ножниц по всей поверхности.

DARK FALL: LOST SOULS

В УЖАСЕ

- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Iceberg Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Darkling Room
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.darkfallgames.com

Давайте дружно поздравим Darkling Room и главного «дарклинга» – Джонатана Боукса: выпущенная ими в 2008 году адвенчура The Lost Crown: a Ghost-Hunting Adventure насмерть перепугала всех европейских журналистов. В этом году Боукс решил закрепить успех с помощью третьей серии долгоиграющего хоррор-сериала Dark Fall. Готовьте корвалол – вдруг у него получится?

Lost Souls – мрачная драма о том, как некий инспектор (рука уж тянется написать «ГИБДД») британской полиции был отправлен на поиски пропавшей сатанистки-малолетки, в деле не преуспел, но спустя пять лет – эх-ма! – решил повторить попытку. На дело пошел, тщательно подготовившись: в правом кармане бутылка водки, в левом – горсть таблеток от шизофрении. Вместе, видимо, оказывают атомный эффект на раскрываемость преступлений. Помимо расширителей сознания в инспекторских карманах обнаруживается мобильник – наш проводник в мир боуксовских фантазий. У Пушкина, помните, был «Роман в письмах», здесь же «ужастик» в СМС-ках: все сюжетообразующие подсказки получаем текстом через телефон от анонима-доброжелателя. Кстати, забавное: чем сильнее саспенс, тем больше «капса» в сообщениях; если слишком много прописных, значит, сейчас придут пугать.

Облик заброшенной железнодорожной станции, где разворачиваются столь нетривиальные события, безусловно, удался – за это следует благодарить ту часть Боукса, что когда-то грезила карьерой фотохудожника и даже умудрилась поучаствовать в нескольких выставках. Мы бродим среди разрухи, бурьяна и ржавчины – именно в таких местах и следует разыскивать девочек, исчезнувших при мистических обстоятельствах. Делать это, разумеется, нужно исключительно ночью, иначе непонятно, зачем таскать с собой запас водки и «колес».

Время от времени мобильник можно использовать как фонарик. Жаль, музыку не играет – с рэпером Сивой было бы веселее.

Сценарист, к сожалению, освоил всего два способа воздействия на зрителя: «внезапно на вас выскакивает черт знает что» и «смотрите, какая мерзость». Оба варианта случаются с завидной регулярностью, привыкание наступает довольно быстро. Если же отринуть хоррор-составляющую, то остается не слишком удачная адвенчура, где регулярно приходится совершать одно и то же действие и шарахаться по коридорам в ожидании очередной СМС-ки с ценными указаниями. Получив сообщение, идем выковыривать чей-то глаз ржавыми ножницами из-под паркета и кладем его в карман, где уже гремят собачьи кости. В результате вместо «ужас как страшно» получилось «ужас, меня сейчас вывернет». Тоже жанр. ■

О КОМПАНИИ

1996
Британский фотохудожник-концептуалист Джонатан Боукс видит легендарную Myst, восхищается силой воздействия «цифрового искусства» на окружающих и подумывает о смене профессии.

2002
Боукс в одно лицо делает первую игру серии Dark Fall – The Journal и самостоятельно издает ее через свой свежесозданный онлайн-лейбл XXv Productions.

2005
XXv Productions вливается в Darkling Room; объединенная компания продолжает творить безобразия в жанре horror adventure.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Типичное порождение horror-индустрии – где-то отвратное, но в целом бодрящее.

Слабо подходит для неподготовленной публики.

УЖАС. НО НЕ УЖАС-УЖАС-УЖАС.

6.0

ПОЙДЕТ: Процессор 4GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Colin McRae: Dirt, Sega Rally

Автор:
Павел Демин

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

COLIN MCRAE: DIRT 2

ДЕМОВЕРСИЯ ГОНОК

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Codemasters Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1–8
ИНТЕРНЕТ: www.dirt2game.com

Современные рейсинги ААА-класса объединяет неприятная особенность. И в Race Driver: GRID, и в Need for Speed: Shift отвечающий всем требованиям времени графический движок, пристойная физическая модель и даже какие-то повреждения, эффектные заезды, продуманная система карьеры, страсть, динамика, чувство скорости – словом, полный комплект. Казалось бы, чего еще желать любителям виртуальной езды? Но вместе с технологическим рывком рейсинги утеряли, наверное, самый главный компонент – дух соревнований.

Colin McRae: Dirt 2, словно брат-близнец GRID и Shift, имеет немного другие интересы и предпочитает шоссейно-кольцевым гонкам пыль и грязь ухабистого бездорожья, но страдает все теми же обидными недугами, которые мешают нам прослезиться и декларировать: перед нами лучший раллийный симулятор. А так хотелось бы...

Разработчики с порога и до самого финала держат нас в круговороте автомобильных состязаний, не давая возможности опомниться. Не последнюю роль в достижении эффекта присутствия играет оригинальное меню. Вот стоит наш автомобиль. Один клик – и его можно осмотреть со всех сторон. Вокруг толпится народ, громыхает музыка. На столе перед гаражом лежат листовки с изображениями и характеристиками тачек. Разворот на 180 – и вот наш фургон. Там можно найти карту соревнований (Англия, Хорватия, Калифорния, Марокко, Малайзия, Япония, Китай – всего девять локаций) и выбрать, куда отправиться в следующую минуту. Выберешь новый тип заезда, и на экране телевизора, висящего в углу, тут же появится видеобрифинг: Чуть в стороне висят плакаты – анонсы особых состязаний. Напротив двери расположена доска с информацией о мультиплеерных заездах... Никаких скучных многоуровневых менюшек, все рядом, под рукой и с видом от первого лица – красота!

Структура карьеры привычна. Пропуском на новые соревнования служит опыт, который дают на финише уже открытых заездов. Причем уровень сложности каждого старта можно выбрать отдельно. Чем выше мастерство оппонентов, тем больше очков экспы и денег упадет на личный счет в случае успеха. Примечательно, что игровая валюта зависит от выбранной национальности пилота. За все тачки и прибамбасы к ним наш человек расплачивается рублями. Разумеется, чтобы продвигаться вверх по карьерной лестнице, вовсе не обязательно участвовать во всех анонсированных стартах. Достаточно пройти лишь часть, причем даже на среднем уровне сложности, чтобы получить доступ к новому региону и о старом на время забыть.

Угрызений совести по этому поводу не испытываешь: особого разнообразия в рамках региона разработчики не предусмотрели. Гонять часто приходится по одной и той же трассе и ее незначительным модификациям. Как быстро наскучивает это занятие, говорить, я думаю, излишне. К тому же заезды невероятно скоротечны: едва успеваешь войти во вкус, почувствовать авто и немного покуражиться на контролируемых заносах, как уже дают отмашку: приехали...

О КОМПАНИИ

2003 Состоялся релиз ToCA Race Driver, положившей начало одному из лучших гоночных сериалов.

2006 Вышла ToCA Race Driver 3, настоящая энциклопедия автоспорта.

2007 Свет увидела первая часть сериала Colin McRae Dirt.

досадную оплошность, которая привела к большой потере времени или даже сходу с дистанции, всегда можно перемоткой времени назад. Разумеется, читерских приемов, подрывающих главный принцип автомобильных состязаний, лишь ограниченное количество: чем выше уровень сложности, тем меньше флешбэков.

Впрочем, за главное достоинство – смазливое личико Dirt 2 можно многое простить. Пыль Бахи, лучезарная Хорватия, пасторальные пейзажи Китая, урбанистическая ночная Япония – картины, безусловно, чарующие. Однако мегапрорыв в графике вряд ли заметят даже владельцы видеокарт с поддержкой DirectX 11. Аппаратная тесселяция, мультитридинг и пятая модель шейдеров пока остаются лишь красивыми техническими терминами. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆ 9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 10.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★☆ 9.5

+ Большое разнообразие типов соревнований, гонки проходят в разных частях света, почти безупречная графика и безукоризненный звук, шустрый мультиплеер.

– Чересчур короткие заезды, небольшой выбор автомобилей, несбалансированный режим карьеры.

ОЧЕНЬ ВКУСНАЯ, НО ВСЕГО ЛИШЬ ГОНОЧНАЯ ЖВАЧКА. СДЕЛАЙТЕ УЖЕ ЧТО-НИБУДЬ ПОСЕРЬЕЗНЕЕ!

8.0

Понятно, что короткое время заездов – необходимая жертва во имя зрелищности, но от осознания этого факта почему-то не легче. Я думаю, мы вполне бы обошлись без фейерверков на каждом трамплине и торжественных залпов на финише, если бы взамен нам дали возможность задержаться на треке минуту-другую. А так таймер едва дотягивает до двух с лишним минут, и то на кольцевых трассах. Поклонники ралли-рейдов поперхнутся, когда узнают, что в Dirt 2 такое название дали двухминутному путешествию из точки А в точку Б по пересеченной местности.

Впрочем, надо отдать должное Codemasters Studios: скоротечность заездов они попытались скомпенсировать их большим разнообразием. Представлены и уже упомянутые ралли-рейды, и ралли-кроссы, и классическое ралли. Наконец-то на спецучастках мы не одни: при динамичной езде можно догнать стартовавшего перед нами, а в случае многочисленных ошибок – быть настигнутым стартовавшим следом. А иногда даже увидеть последствия автокатастроф и сошедшие с дистанции тачки. Авторы предусмотрели и три особых режима, больше годящихся для мультиплеера, чем для одиночного режима. В Gatecrasher нужно бороться с убегающим таймером, сбивая расставленные прямо на дороге барьеры – за это дают дополнительное время. Трассы Domination разделены на четыре участка, на каждом из которых нужно показать лучший результат. Здесь победитель не тот, кто первым пересек финишную черту, а тот, кто набрал больше всех очков в сумме за все отрезки. Last Man Standing – модификация круговых гонок на выбывание. Отстающего отцепляют каждые 20 секунд.

Заезды динамичны, эффектны и даже зрелищны, но совершенно не держат в напряжении. Мало того что полутораминутную гонку всегда несложно пройти заново, так еще эти флешбэки, доставшиеся в наследство от Race Driver: GRID... Исправить

НИКАКИХ СКУЧНЫХ МНОГОУРОВНЕВЫХ МЕНЮШЕК, ВСЕ РЯДОМ, ПОД РУКОЙ И С ВИДОМ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА – КРАСОТА!

Физическая модель хоть и упрощена, но отнюдь не тривиальна.

В случае непредвиденных обстоятельств на выручку придет флешбэк.

Автопарк Dirt 2 особым разнообразием похвастаться не может: сплошь Mitsubishi да Subaru.

ФАКТЫ: **9** локаций – скорость и грязь любят везде! | **3** региона: европейский, американский и азиатский | **1.5** минуты – среднее время заездов

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 512Mb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Disciples 2, Heroes of Might and Magic 3, Heroes of Might and Magic 4

Автор:
Николай Третьяков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.5

Выдержан стиль серии. Введена новая боевая система, которая жизнеспособна и даже имеет потенциал для развития.

Нет мультиплеера, нет отдельных сценариев, нет редактора, нет баланса. Баги, баги, баги...

БЕТА-ВЕРСИЯ, КОТОРАЯ ПОЧЕМУ-ТО СТАЛА РЕЛИЗНОЙ. ЖДЕМ ПОЛНУЮ ВЕРСИЮ.

5.0

- **ЖАНР:** Turn-Based Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** .dat
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.disciples3.ru

DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС

НЕ СТРЕЛЯЙТЕ В ПИАНИСТА СРАЗУ

С чего начать рассказ о части третьей в той серии, что греет непрестанно и ум, и сердце русского стратега? Иль багов изобилье упомянуть, иль к сути сразу перейти глубинной, сокрытой так надежно под нехваткой баланса, роликов, сценариев, озвучки? Иль бросить к черту пятистопный ямб?

В самом деле, не каждый текстописатель может выдавать стихотворные массивы, по длине способные соперничать с одами, предваряющими кампании Disciples 3. Слушаешь и ерзаешь. Потому что долго. Много слов – и статичные картинки, которых мало. Кто-нибудь (разработчики, например) скажет: выдерживали стиль. И он выдержан – в том смысле, что Disciples 1 и 2 тоже не были проектами категории AAA. В Disciples 3 и озвучка воинов не AAA, и сопроводительные тексты ко всему подряд не AAA. Зато вот стратегическая карта красива и радует глаз (пусть интерактивные объекты иногда трудно отличить от декоративных). Вне зависимости от того, что мы распространяем на карте: демонизм, эльфизм или... гм... человекоизм, втыкая флажки и меняя ландшафт на собственный расовый. В отличие от предыдущих серий терраформинг начинается в фиксированных точках, что, впрочем, никакого существенного влияния на геймплей не оказывает. Игра все так же вынуждает поторапливаться (чтобы AI не расползся по всей карте), хищно собирать золото, дрова и ману, набивать воинам опыт (к счастью, респаун в подземельях случается каждые десять ходов). В серии Disciples развитие персонала решает все: плох тот кавалерист, который не мечтает стать ангелом. Или паладином; деревья апгрейдов ветвятся, причем ветки исключают друг друга абсолютно. Постройка здания задает приоритеты личностного роста для всех рекрутов одной категории.

Что интересно: если ты играл в Disciples 2, то про личностный рост воинов знаешь все. В .dat решили, что от добра добра не ищут, и оставили прежний ассортимент юнитов, а весь инновационный потенци-

Осенняя пора, очей очарованье.

Это Пожиратели! Это Хаоситы! В любом случае нам страшно.

ал вложили в переработку боевой системы. Многие любители Disciples 2 со мной не согласятся, но классический D-бой был тоскливым – тяжеловесы упирались друг в друга рогами, маги и лучники постреливали из-за спин. Композиционно процесс напоминал американский футбол (то есть представлял из себя сплошной конфуз). Не то что сейчас: в Disciples 3 у нас есть простор, есть поле из шестигранников, по которому можно радостно скакать, ползать, бегать – и выкашивать слабых. Сильные (мясистые) будут цеплять атакующих в определенном радиусе, контратаковать и принимать на себя удары. Новая система сохраняет черты старой («танкование», в частности), благополучно утратив ее статичность. Еще на поле боя попадаются «соты» со вкусными бонусами к рукопашной, дистанционной или магической атаке. Так как тайлы с подарками ложатся случайно, вместо розыгрыша мяча в американском футболе мы имеем прямо-таки го. С наездами камерой и спецэффектами.

Очень забавляет, что перед применением заклинаний на поле боя приглушают свет – то ли для драматического эффекта, то ли для компенсации некоторой бледности заклятий. Право же, не только в «Принцессе в доспехах», но и в стародавней уже HoMM5 все было ярче и сочнее. Кто-нибудь (разработчики, например) скажет: выдерживали стиль. Да, конечно, он готичный, то есть dark fantasy. В подтверждение нам почти в самом начале показывают пруфпик – сектанта-хаосита, который выцарапал себе на пузе пентаграмму. Мрачно. Верим!

О каком начале я говорю? О начале игры, начале кампании за людей. В Disciples 3 на момент написания рецензии имелся всего один режим – однопользовательская кампания. Не так грустно, что нет мультиплеера (даже hotseat) или редактора карт, как огорчает отсутствие отдельных сценариев. Последние .dat не нарисовала, скорее всего, не по причине нехватки времени, а ввиду неотлаженности AI. Искусственный интеллект D3 очень чудной: временами он проявляет неплохую сообразительность, временами впадает в маразм, сбиваясь на суицидальные атаки. Будем надеяться, постепенно его починят, а заодно убьют все баги, чтобы мы не чесали в голове в каждом случае: это AI чудит, это перекос в балансе, это баг или так и надо?

Озадаченность для игрока в D3 вообще главное состояние. Достаточно прочитать описания уровней сложности кампании. По мнению разработчиков, на легком играют те, кто «желает просто пройти игру», на нормальном – «желающие получить удовольствие от игры», на сложном – «желающие получить умелого оппонента в лице AI». Конечно, можно над подобными вещами смеяться, можно их игнорировать, но косноязычность игры, ее небогатые режимы и скудость ума вкупе со слишком многочисленными ошибками складываются в завершенную картину. Недоработано-с! А доработать просто необходимо, потому что D3 напоминает Форреста Гампа – может бегать, а не ковылять на костылях. Непосредственно перед Новым годом компания «Акелла» обратилась к общественности и пообещала выпустить доработанную версию Disciples 3 с мультиплеером, редактором карт и отдельными сценариями. Это было предсказуемо. Что не совсем предсказуемо, так это взятое издателем на себя обязательство выпустить большой-пребольшой патч, благодаря которому игроки, купившие Disciples 3 сразу после релиза, получат все вышеперечисленные блага бесплатно. Это справедливо. ■

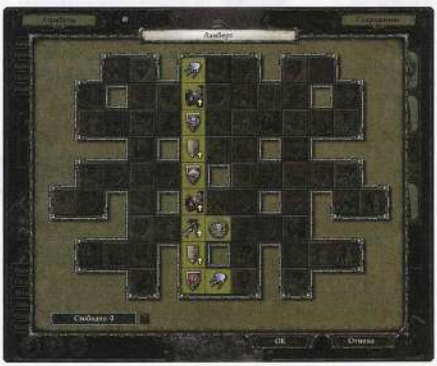
О КОМПАНИИ

2004 .dat. Выходцы из «Акеллы» (в резюме – «Корсары», «Пираты Карибского моря») создают компанию .dat.

2005 Disciples. Начинается работа над первым проектом – Disciples 3.

2007 Disciples 3 получает награду «Лучшая игра» на Конференции разработчиков игр.

ИГРА НАПОМИНАЕТ ФОРРЕСТА ГАМПА ЗА МГНОВЕНИЕ ДО ПРЕОБРАЖЕНИЯ – ЕЩЕ НЕМНОГО И ПОБЕЖИТ!



Пазл развития героя решается легко: собери все бонусы к лидерству и приводи толпу на поле брани.

ФАКТЫ: **4.5** года Disciples 3 находилась в разработке | **1** игровой режим имеется в релизной версии | **300** долларов платят за клевету на игру в интернете

ПОЙДЕТ НА: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕСТЬ: Football Manager 2009

Автор:
Степан Рвач

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Большое количество нововведений в геймплее; огромная и максимально точная статистическая база по играм со всего мира; предельно реалистичный чемпионат России.

Слабенькая графика во время трехмерных трансляций матчей; достаточно громоздкий интерфейс; скудное звуковое оформление; для новичков игра покажется чересчур сложной.

У НАС НЕТ НИ МАЛЕЙШИХ СОМНЕНИЙ, КОМУ ПРИСУДИТЬ ЗВАНИЕ «ЛУЧШИЙ СПОРТИВНЫЙ МЕНЕДЖЕР УШЕДШЕГО ГОДА».

8.5

FOOTBALL MANAGER 2010

СТАБИЛЬНОСТЬ – ПРИЗНАК ВЫСОКОГО КЛАССА

ЖАНР: Sports/Management
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РАЗРАБОТЧИК: Sports Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНТЕРНЕТ: www.footballmanager.com

Ситуация на рынке футбольных менеджеров напоминает построение школьников на первом уроке физкультуры после летних каникул. Все прекрасно помнят, кто за кем стоял в прошлом году: сначала громила Иванов, потом здоровяк Петров, за ним крепыш Сидоров и т.д. Скорее всего, такая очередность сохранится и на этот раз. Однако после команды физрука Ивана Алексеевича все **начинают смотреть по сторонам, мысленно оценивая рост своих однокашников: «А вдруг за лето я превратился в дядю Степу и теперь займу в шеренге первое место?»**

КТО ЗА КЕМ ИДЕТ

Среди футбольных менеджеров есть свои Иванов, Петров и Сидоров. Вот уже несколько лет первое место занимает представитель серии Football Manager, за ним следует FIFA Manager, замыкает тройку лидеров Championship Manager. Остальную мелюзгу оставим за кадром.

Недавно после продолжительного перерыва состоялось новое построение. Займет ли творение Sports Interactive первое место или кто-то неожиданно оказался выше? Думаю, взглянув на итоговую оценку, ты сразу понял: сенсации не произошло – все как обычно, Football Manager вновь первая.

Новичок лондонского «Челси» Юрий Жирков начинал свою футбольную карьеру в тамбовском «Спартаке».

«Арсенал» играет с двумя остроатакующими крайними полузащитниками.

С МИРУ ПО НИТКЕ

На фоне прошлогоднего перехода к трехмерному режиму трансляции матчей нынешние изменения смотрятся довольно скромно. Но, как говорится, дьявол кроется в деталях. Благодаря едва заметным доработкам и нововведениям серия Football Manager стала интереснее и реалистичнее. Свежая опция «Создатель тактики» позволяет еще тоньше варьировать расстановку футболистов на поле и мгновенно изменять стиль игры. В зависимости от ситуации обычный центральный полузащитник легко превращается как в разрушителя, так и в сосредоточившегося исключительно на атаке плеймекера. Еще одна новинка, система аналитики матча, помогает игроку тщательно проанализировать действия своих подопечных: сколько было сделано фолов, передач, забеганий и перехватов, насколько эффективна борьба за верховые мячи, из каких зон наносятся удары по воротам и т.д. Погрузиться в море статистики можно как по ходу встречи, так и после ее окончания.

Слегка улучшилась графика: разработчики добавили свыше сотни анимаций движений футболистов, создали трехмерные модели новых стадионов, рассадили на трибунах более детализированных болельщиков и улучшили систему освещения. Несмотря на это, трехмерный режим трансляции матчей по-прежнему выглядит слабовато.

Из огромного количества мелких изменений стоит выделить регулировку потока новостей (ты подписываешься на определенные тематические разделы и не перегружаешь голову ненужной информацией), а также обновления в интерфейсе (вместо боковой древовидной системы навигации теперь используется горизонтальная с меню-вкладышами).

НЕ ПОДКОПАТЬСЯ

Главное в футбольном менеджере – база данных. У игры может быть великолепная графика, красивая музыка, удобный интерфейс и еще целая россыпь достоинств, но если в ней приводится неверная статистическая информация – все, пиши пропало. Дотошные фанаты начнут бомбардировать почтовые ящики разработчиков гневными электронными письмами.

Дело в том, что создатели футбольных менеджеров полируют до кристального блеска ведущие чемпионаты, а остальные делают по остаточному принципу. Так что для нас лакмусовой бумажкой служит малоинтересная для западноевропейцев Российская премьер-лига. В FIFA Manager 10 и Championship Manager 2010 мы обнаружили огромное количество ошибок: тут тебе и матчи на несуществующих стадионах, и неверная статистика выступлений популярных отечественных команд в прошлые годы, и косяки с отправленными в аренду игроками. Несколько дней я честно пытался найти в Football Manager 2010 грубые ошибки, но потом бросил это совершенно бесполезное занятие и попросту стал наслаждаться великолепной игрой.

Почтовый ящик тренера «Арсенала» забит письмами.

В игре можно использовать классический двухмерный вариант трансляции матча.

ПОЧТИ БЕЗУПРЕЧНО

Творение Sports Interactive можно смело использовать в качестве интерактивной футбольной энциклопедии. Один клик мышью на фамилии интересующего игрока – и вся его карьера перед тобой как на ладони: место рождения (не просто страна, но и город), число проведенных матчей, количество голов и результативных передач, подробная трансферная история и т.д. Приводится даже информация о любимом клубе, причем далеко не всегда им является тот, в котором он сейчас выступает. Например, канонир Андрей Аршавин неравнодушен к «Зениту» и «Барселоне», для него «Арсенал» – это просто место работы. Ни в одном другом футбольном менеджере такой подробной информации не найдешь. Единственный недостаток – отсутствие фотографий в профайлах подавляющего большинства футболистов из Восточной Европы. Из россиян удалось найти лишь физиономию Марата Измайлова. Впрочем, это поправимо: в интернете полно фанатских паттчей с уймой фотографий. Сотрудники Sports Interactive не поленились навести справки не только о футболистах российских клубов, но и о тренерах с менеджерами. Открываем профайл московского «Спартака» – и что мы видим? Владелец клуба – Леонид Федун, главный тренер – Валерий Карпин, помощники тренера – Сергей Родионов и Игорь Ледяхов, специалист по физподготовке – Оскар Гарсия. Все точно, все верно. Если помнишь, в Championship Manager 2010 и FIFA Manager 10 используются вымышленные фамилии.

ПЕРВЫЙ В СТРОЮ

В гонке за звание «Лучший футбольный менеджер 2010 года» творение английской компании Sports Interactive бесспорный фаворит. К сожалению, Football Manager 2010 не может похвастаться передовой трехмерной графикой, у нее простенький интерфейс и нет музыкального сопровождения. Зато в ней собрана уникальная информация о десятках тысяч реально существующих футболистов, тренеров и менеджеров со всего мира. Рекомендуется тем, для кого футбол не только один из видов спорта, но и часть жизни. ■

О КОМПАНИИ

1992 Сотрудники студии Domark Software Оливер (Oliver Collyer) и Пол Колье (Oliver Collyer) создали игру Championship Manager.

1994 Братья открыли в Англии свою собственную компанию под названием Sports Interactive.

1995 В свет вышла вторая часть Championship Manager. С той поры Sports Interactive специализируется на выпуске спортивных менеджеров.

2004 В феврале компания рассталась с британским издательством Eidos Interactive и подписала договор с известной японской фирмой Sega.

2004 В ноябре опытные разработчики выпустили новый проект – Football Manager 2005. Игра быстро стала лидером в своем жанре.

ФАКТЫ: **370** тысяч футболистов в базе данных | **100** с лишним новых анимаций движения игроков | **5000** профессиональных клубов

ПОЙДЕТ: Процессор 1.3GHz, RAM 1Gb, видеокарта 64Mb
ПОХОЖЕ НА: FIFA Manager 09

Автор: Степан Рвач

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.5

Все изменения в интерфейсе пришлись к месту; новый онлайновый режим; у игры самая красивая графика среди всех футбольных менеджеров; происходящие события реалистичны.

Много неточностей в российском чемпионате; неправильный состав групп отборочного турнира чемпионата мира 2010; часть саундтрека позаимствована из прошлого эпизода серии.

РАЗРАБОТЧИКИ НЕ СИДЕЛИ СЛОЖА РУКИ, ОДНАКО ОНИ НЕ СМОГЛИ ПОДНЯТЬ КАЧЕСТВО СЕРИИ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ.

7.5

FIFA MANAGER 10

ВТОРОСОРТНЫЕ ФУТБОЛИСТЫ

- **ЖАНР:** Sports/Management
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bright Future
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-8
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.fifa-manager.com

Так получилось, что писать рецензию на FIFA Manager 10 пришлось после второго стыкового матча сборной России против Словении. Фееричный пролет нашей команды мимо финальной пульки чемпионата мира 2010 подорвал интерес к игре: и так тошно на душе, а тут еще надо управлять нашими горе-футболистами. Но время лечит. Желание узнать, что же новенького приготовила Bright Future, все-таки взяло верх над эмоциями.

ВСЕ В ОНЛАЙН!

Пожалуй, самая главная новинка FIFA Manager 10 – онлайновый режим. Игра проходит по системе peer-to-peer, одновременно в соревновании может участвовать до восьми пользователей. Увы, трехмерный режим тут остался за бортом – доступна только текстовая трансляция. После каждого матча на сервер Electronic Arts отправляются статистические данные. Разработчики разгрузили интерфейс и максимально упростили геймплей. Игрока освободили от выполнения огромного количества мелких обязанностей. Тебе не надо строить фирменный магазин в далекой Колумбии, закупать еду с прохладительными напитками для болельщиков из VIP-сектора и заморачиваться с прочей мелочевкой. Нужно решать ключевые финансовые вопросы и сосредоточиваться на тренировках. Благодаря этому один сезон отнимает всего лишь два-три часа реального времени.

Анимация футболистов, в том числе движений вратарей, перекочевала в игру из FIFA 09.

«КОФЕ И КАКАВА С ЧАЕМ...»

Переходим к одиночному режиму игры. Первым делом обращаешь внимание на изменения в интерфейсе. Как и прежде, вся информация компактно размещена в четырех главах («команда», «трансферы», «клуб» и «карьера»), которые, в свою очередь, состоят из дополнительных подразделов. Зато теперь по краям расположены свободные ячейки под сменные окошки с дополнительными данными. Можно разместить в удобном для себя месте список бомбардиров команды, отчет о прогрессе игроков на тренировках, топ лучших выставленных на трансфер футболистов, календарь завершения строительства клубных зданий и прочие полезные сведения. Согласись, это очень удобная находка разработчиков. Не надо каждый раз копаться в меню – самая необходимая информация находится перед глазами. А еще разрешается изменить цвет рабочей поверхности и поставить в левой части экрана какой-нибудь предмет: фарфоровую фигурку снеговика, чашку с кофе, тарелочку с суши и т.п. Чем дольше играешь, тем богаче выбор безделушек (всего их доступно 50 штук).

ТОРЖЕСТВО 3D

В основе FIFA Manager 10 лежит графический движок FIFA 09. То, что плохо смотрится в симуляторе, выглядит великолепно в менеджере. Авторам Championship Manager и Football Manager с их бегающими по плоскому зеленому газону неказистыми футболистами-лилипутами о таком уровне трехмерной графики остается только мечтать.

По сравнению с прошлым годом Bright Future добавила несколько полезных нововведений. Теперь всю информацию о состоянии футболиста можно узнать, кликнув на него мышью. Довольно часто на ход поединка удается повлиять с помощью криков.

Интерфейс онлайнового режима выполнен в неряшливом мультяшном стиле.

Эх, тяжела же ты, тренерская доля!

Подбежал к краю технической зоны и приказал своим подопечным окопаться в глубокой обороне или, наоборот, с шашками наголо ринуться в лихую атаку. Всего доступно 15 команд. Появилось три варианта расположения камеры оператора: с высоты птичьего полета, со стороны тренерской скамейки и из глаз выбранного игрока. Слегка изменился текстовый режим трансляции. Во-первых, увеличилось количество фраз, описывающих события матча. Во-вторых, теперь судья пристально следит за поведением тренера. Если слишком часто подсказывать своим игрокам с кромки поля, тебя ждет удаление. Приходится осторожничать, чтобы символизирующая гнев арбитра красная полоска не пересекла критическую черту.

БЕНИТЕС ПРОТИВ ВИНОГРАДОВА

Настраиваемый интерфейс и красивые трехмерные трансляции – это, конечно, важно, но самое главное в футбольных менеджерах – статистическая база. Ведущие европейские чемпионаты в FIFA Manager 10 выполнены великолепно. Составы команд приведены в полное соответствие с последними событиями на трансферном рынке. Наконец-то разработчикам удалось получить лицензию на использование в игре имен реально существующих тренеров. Увы, нашего чемпионата это не коснулось (кстати, он по-прежнему проходит по чуждой нам схеме «осень – весна»). Вместо Бердыева, Семина и Карпина отечественными клубами руководят некие Виноградов, Савельев, Комиссаров и прочие вымышленные личности.

ДАЛЕКО НЕ ВСЕ В ПОРЯДКЕ С СОСТАВАМИ. В ПРОФАЙЛЕ БОЛЕЕ ЧЕМ ПОЛОВИНЫ ФУТБОЛИСТОВ НЕТ ФОТОГРАФИЙ.

ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ

Далеко не все в порядке с составами. В профайле более чем половины футболистов нет фотографий. Иногда встречаются ошибки. Например, вместо правого защитника московского «Спартака» Сергея Паршивлюка на нас смотрит выступающий за махачкалинский «Анжи» атакующий хавбек Артур Малоян.

Вместо фотографий разработчики используют заранее заготовленные трехмерные физиономии. Бывает так, что в одной команде играют два молодца, одинаковых с лица. Но это еще полбеды. Настоящее веселье начинается во время трехмерной трансляции матча. Когда из 11 игроков основного состава на поле выходят десять негритят, причем половина из них – русские ребята, тут же забываешь обо всех достоинствах игры. Хочется посадить рядом с собой кого-нибудь из сотрудников немецкой компании Bright Future и, указав на монитор, спросить: «Уважаемый герр разработчик, вы случаем не перепутали чемпионат России с первенством королевства Лесото или республики Ботсвана?» Впрочем, ругать авторов FIFA Manager 10 за незнание российского чемпионата не совсем корректно, у самих рыльце в пушку. Вот когда наши футболисты будут регулярно выходить на чемпионаты мира и Европы, вот тогда ими серьезно заинтересуются западные разработчики. Увы, сейчас наши игроки для Bright Future – футболисты второго сорта. ■

О КОМПАНИИ

2006 В январе Геральд Келер (Gerald Kohler), Петр Влцик (Petr Vlcek) и Томас Шванн (Thomas Schwan) основали в Германии компанию Bright Future.

2006 В феврале разработчики подписали соглашение с американским издательством Electronic Arts.

2006 В конце октября состоялся релиз дебютного творения компании, FIFA Manager 07. Над игрой работало более 20 человек.

2007 Осенью вышла новая часть сериала, FIFA Manager 08.

2008 По традиции в конце октября на полках появилась новая часть сериала, на этот раз с порядковым номером 09.

Атакующий полузащитник лондонского «Арсенала» Томаш Росицкий отважился на дальний удар.

ФАКТЫ: **5** тысяч фраз используются в текстовой трансляции матча | **400** изменений по сравнению с прошлым эпизодом | **70** анимаций движений тренера в 3D-матчах

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Гигантская улитка-мутант
ПОХОЖЕ НА: Ninja Gaiden, God of War, Devil May Cry

Автор:
Кирилл Перевозчиков

Гигантский паук и усиленный меч для проламывания вражеских щитов. Героический ракурс.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

NINJA BLADE

ГИГАНТСКАЯ УЛИТКА-МУТАНТ И ЕЕ ВООБРАЖАЕМЫЕ ДРУЗЬЯ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** From Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ninjablade.com

Студия From Software, всю свою сознательную жизнь преимущественно занимавшаяся симуляторами японских шагающих роботов (см. Armored Core), в какой-то прекрасный момент стала частью инфернального плана Microsoft по выходу на японский рынок. Директива была достаточно простая: сделать Ninja Gaiden, умноженную на 100, с Quick Time Events, зомби и гигантскими органическими мутантами в роли раздаточного материала. Получилась Ninja Blade. Весной игра вышла на Xbox 360, а теперь неожиданно и скоропостижно была портирована на ПК.

DON'T TURN OFF YOUR CONSOLE

Первое, с чем придется смириться еще в главном меню, – огромная надпись «ИДЕТ СОХРАНЕНИЕ. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ВЫКЛЮЧАЙТЕ КОНСОЛЬ», наглядно показывающая качество проведенной работы по переносу игры на ПК. Нефункционирующая мышь в меню, непонятные настройки графики (чем medium отличается от average?) и клиническое отсутствие какого-либо звука на некоторых конфигурациях – это еще полбеды. Гораздо печальнее управление, которое адекватно перенести с геймпада не получилось: во время обучения игра предлагает нажимать на кнопку A, держать левый триггер и поворачивать левый стик. Что, простите? Список поддерживаемых геймпадов также уничижительно слаб – у нас получилось заставить работать с игрой только официальный контроллер для Xbox 360.

ZOMBIE PARTY

После нескольких минут борьбы с настройками игра с разбега набирает обороты: неоновый город Токио заполонил ужасный мутировавший вирус «альфа-червь», и только команда профессиональных ниндзя может

Крупный план героического глаза – верный признак того, что сейчас начнется серия Quick Time Events.

О КОМПАНИИ

1986 Основана From Software – разработчик игр для консолей всех мыслимых поколений.

1997 На первой Playstation дебютирует Armored Core – игра о японских шагающих роботах и одновременно крупнейший франчайз компании.

2009 В октябре на PlayStation 3 появляется великолепный слэшер Demon's Souls, доказывающий, что From Software все-таки может, когда захочет.

спасти ситуацию. Главгероя (юного ниндзя в странной полумаске и шароварах) без промедлений десантируют с вертолета без парашюта и с помощью фирменной системы Quick Time Events предлагают прямо в воздухе рубить катаной каких-то мутировавших гарпий – достаточно вовремя нажимать на соответствующие кнопки. Неподготовленный человек чувствует себя, мягко говоря, странно: за первые полчаса в кадре появляются гигантские мутанты, гигантские горящие мутанты, пауки, ломающие небоскребы, и какие-то совершенно запредельные червеобразные улитки.

Открывающий игру прыжок с вертолета. Скоро появятся летающие зомби-мутанты (или мутанты-зомби. Мы так и не определились, как правильно).

Бегать по стенам чудовищно неудобно – нужно зажимать CTRL и тихо молиться, чтобы WASD-раскладка не подвела в очередной раз и не отправила героя в пропасть.

LONG TIME EVENTS

В редкие моменты относительного затишья игра вспоминает, что она на самом деле Ninja Gaiden про зомби и включает достаточно сносный слэшер: здесь есть три меча (тяжелый для пробивания щитов и сильных ударов, два легких для быстрых атак и один более-менее сбалансированный), магический сюрикен (решает простые пазлы), любопытная система добиваний и, конечно, боссы. Последние, правда, едва лишившись некоторого количества здоровья, безвозвратно проваливаются в очередную бездну Quick Time Events, но тут ничего не поделать, законы жанра. Зато сами интерактивные ролики обладают достаточным градусом безумия, чтобы быть зрелищными: мы кидаемся в гигантских насекомых подъемными кранами, рассекаем воздух на крылатой ракете, голыми руками останавливаем пассажирский самолет и вытворяем еще тысячу удивительных вещей нажатием нескольких кнопок. Всю игру (8–9 часов) можно пройти, практически не отвлекаясь на такие ненужные вещи, как покупка новых комбо или раскрашивание ниндзя-костюма в самые дурацкие на свете цвета (а такая возможность в игре присутствует). Рядовые зомби при выборе правильного оружия слабы и беспомощны, а расправы с ними достаточно быстро становятся однообразными. К тому же игра умудряется выдавать программные ошибки, позволяя нам ходить сквозь некоторые объекты, а зомби – висеть в воздухе, беспомощно дергая ногами. Для бывшего X360-эксклюзива довольно странные и пугающие вещи.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Ниндзя! А также зомби, мутанты, зомби-мутанты, мутанты-зомби и гигантская улитка.

Чрезмерное количество Quick Time Events, однообразная похожщина, дурной вкус. Портирование ужасно.

НЕБЕЗНАДЕЖНЫЙ КЛОН NINJA GAIDEN, ПО КАКОМУ-ТО НЕДОРАЗУМЕНИЮ ВЫШЕДШИЙ НА ПК. УПОТРЕБЛЯТЬ ПРИ ОСТРОЙ СЛЭШЕРО- И НИНДЗЯ-НЕДОСТАТОЧНОСТИ.

6.5

В ПЕРВЫЕ ПОЛЧАСА В КАДРЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ГИГАНТСКИЕ ГОРЯЩИЕ МУТАНТЫ, ПАУКИ, ЛОМАЮЩИЕ НЕБОСКРЕБЫ И КАКИЕ-ТО СОВЕРШЕННО ЗАПРЕДЕЛЬНЫЕ ЧЕРВЕОБРАЗНЫЕ УЛИТКИ.

ТЕОРИЯ ЭВОЛЮЦИИ ЯПОНСКИХ СЛЭШЕРОВ

Devil May Cry

В 2001 году на приставке PlayStation 2 появляется достаточно оригинальный слэшер за авторством Хидеки Камии (Hideki Kamiya) – Devil May Cry. В игре пергидролевый демонический подросток Данте орудовал страшных размеров мечом, стрелял с двух рук и всячески старался творить доброе и вечное. Интересно, что игра сначала задумывалась в Capcom как четвертая часть Resident Evil, но потом руководство компании все-таки признало, что смена концепции вышла слишком… кардинальной. Resident Evil 4 заново начали создавать другие люди, а готовые наработки решено было вынести в отдельный франчайз – Devil May Cry. Получилось более чем удачно: средний балл игры на Metacritic составляет 95 из 100.

Ninja Gaiden

Главный источник вдохновения создателей Ninja Blade – ниндзя-слэшер для Xbox (Ninja Gaiden), Xbox 360 (Ninja Gaiden 2) и PlayStation 3 (порты Ninja Gaiden Sigma и Ninja Gaiden Sigma 2) за авторством Tecmo содержит буквально все ответы на жизненные вопросы про ниндзя и окружающую их (суб)культуру. Будучи приквелом старинной одноименной игры для Dendy (NES), Ninja Gaiden через простые выразительные средства (черный латекс, кровь, оторванные конечности) доносила одну простую мысль: ниндзя – это очень круто.

Bayonetta

На сегодняшний день вершина эволюции всех японских (и не только) слэшеров за авторством все того же Хидеки Камии. Роковая женщина Байонетта обитает в совершенно безумном мире, по сравнению с которым вселенная Devil May Cry – предельно реалистичное воспроизведение нашей с вами реальности (ну демоны, ну огромные мечи, подумаешь). В первые минуты Bayonetta две затянутые в латекс ведьмы истребляют полчища враждебно настроенных перватых архангелов, действие происходит на гигантских часах, летящих в бездну, в самый напряженный момент появляется гигантский херувим с щупальцами, Байонетта обнажается: ее волосы и костюм сплетаются в гигантского дракона, который успешно поедает босса. Занавес. Такие сцены в игре встречаются раз в пять минут, в остальное время предлагается наслаждаться шикарно поставленными роликами на движке – Devil May Cry в это время горько рыдает от зависти.

ФАКТЫ: 1 костюм ниндзя-клоуна | 1 сюрикен | 1 вертикальный мотоцикл

NINJAS MAY CRY

В остальном Ninja Blade – достаточно бесстыдный клон Ninja Gaiden или, если угодно, Devil May Cry, уступающий последним на порядок и полностью теряющий смысл на фоне консольного выхода гениальной Bayonetta. На ПК, впрочем, со слэшерами все не так просто, и смелые люди, прошедшие десять раз Devil May Cry 4, в теории могут получить от Ninja Blade некоторую порцию удовольствия. А заодно посмотреть, как могла бы выглядеть Ninja Gaiden на PC, если бы ее делала команда слегка сдвинутых на зомби-теме людей, лишенных чувства меры и элементарного вкуса. Пора бы уже, честное слово, придумать закон, запрещающий копировать чужие идеи настолько гнусным и бездарным образом. ■

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 512Mb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Europa Universalis, Hearts of Iron, Crusader Kings

Автор:
Дмитрий Карасев

Формально внутри каждого типа войск есть много видов солдат. Но на деле мушкетеры отличаются от лучников только тем, что у них выше характеристики.

Управление «Смутным временем» без труда освоит любой, кто играл в Europa Universalis. Да и у того, кто не играл, проблем быть не должно.

ИМПЕРИЯ: СМУТНОЕ ВРЕМЯ

ИВАН ВАСИЛЬЕВИЧ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Lesta Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** imperia.1c.ru

Lesta Studio продолжает попытки освоить жанр глобальных стратегий. Потерпев неудачу с «Агрессией», разработчики решили не заниматься капитальным ремонтом, а снесли неудачную конструкцию и на ее фундаменте возвели новое здание. «Империя: Смутное время» посвящена объединению раздробленных русских княжеств в общее государство. Интересно, завершились ли старания Lesta Studio успехом на этот раз?

ВЕЛИКОЕ КНЯЖЕСТВО ТМУТАРАКАНСКОЕ

Первая мысль – на старом фундаменте Lesta Studio построила абсолютно новую игру. Если «Агрессия» выходила как «наш ответ Total War», то «Смутное время» оказалось русской Europa Universalis. Параллели со стратегией от Paradox Interactive возникают уже на старте. Если в прошлый раз твой выбор был ограничен четырьмя сильнейшими государствами, то в «Смутном времени», как и в Europa Universalis, ты волен уехать на царствие в любое княжество (помимо собственно Руси в разборках участвуют также Польша и княжество Литовское). Тебе всегда казалось, что столицей Руси должен был стать город Тмутаракань? Флаг вам в руки, Ваше Величество.

Далее ассоциации возникают буквально на каждом шагу. Вот ты распихиваешь наследников по династическим бракам, рассчитывая оттяпать у соседей кусок территории в качестве приданого. Вот объявляешь в Новгороде гонения на буддистов, а то не дай бог объявят свою религию доминирующей и примут решение об отделении города. На своей территории ты обладаешь безграничной властью, а значит, несешь ответственность за все сферы жизни государства.

Впрочем, делать тебе придется не так уж много, благо особой глубиной «Смутное время» не отличается. Управление экономикой – это несколько ползунков, регулирующих сбор налогов и распределение сил по разным отраслям экономики. Наука представлена ограниченным набором апгрейдов. Внутренняя политика сводится к вычислению неблагонадежных городов и улучшению их настроения путем снижения поборов. Подобная простота позволяет довольно быстро освоиться в игре, но оборотная сторона медали заключается в том, что вскоре после старта ты расставишь все ползунки в нужное положение, и далее про внутреннюю политику можно вообще забыть.

О КОМПАНИИ

2003

Выходит дебютный игровой проект от Lesta Studio – RTS «Антанта», посвященная Первой мировой войне. За игрой признают несколько оригинальных решений, но жалуются на то, что она получилась слишком сырой.

2005

Студия выпускает свой самый удачный проект – «Стальных монстров» (они же Pacific Storm), смесь RTS и аркадного управления боевой техникой. Игра была хорошо принята как в России, так и за рубежом.

2007

Появляется «Агрессия», глобальная стратегия с RTS-сражениями. Именно после нее стали говорить, что Lesta Studio хочет стать не то русской Paradox Interactive, не то отечественной The Creative Assembly.

ИВАН ВАСИЛЬЕВИЧ ВЫБИРАЕТ ПРОФЕССИЮ

На этом месте игра могла бы превратиться в скучную рутину, если бы не исторические события и персонажи. Первые представляют собой своеобразные квесты, требующие от тебя определенного действия. Задачи могут ставиться разные: от разгрома армии бунтовщиков до изучения технологии. Большая часть поручений к выполнению не обязательна, да и награды за них минимальны, но когда в княжестве царит тишь да гладь, каждая миссия воспринимается с радостью.

Еще один способ побороть скуку – возня с так называемыми персонажами. Это государственные деятели, обладающие опре-

деленными профессиями и приносящие на службе соответствующую пользу. Генерал водит полки, ученый дает бонусы к науке и т.д. Исполняя свои обязанности, эти герои могут накапливать опыт, приобретать дополнительные навыки и даже осваивать дополнительные специальности. Очень, например, полезно растить наместников-святых – они заставляют граждан усиленно вкалывать на производстве, а те чувствуют себя все более счастливыми.

ПО МЕСТАМ БОЕВОЙ СЛАВЫ

Еще интереснее управлять героями младшего порядка, каждый из которых имеет одну строго определенную функцию, зато рассчитанную на взаимодействие с соседями. Утащить у потенциального противника технологию или задушить прославленного вражеского генерала подушкой – что может быть веселее?

Впрочем, рано или поздно придется переходить к активным боевым действиям. RTS-сражения из «Агрессии», как известно, канули в прошлое, и вряд ли кто-то будет об этом жалеть. Мы просто выбираем одного из полководцев, даем ему энное число отрядов и отправляем выбивать крымского хана с изюмского шляха. После этого остается только дожидаться отчета о состоявшемся сражении.

Отчеты, кстати, порой бывают весьма неожиданными – в памяти еще жив случай, когда армия, огнем и мечом прошедшая по польским землям, с трудом одолела толпу крестьян-мятежников, уступавших ей в численности. Но, несмотря на подобные сюрпризы, создание собственной империи нередко превращается в легкую прогулку. Противники практически не оказывают активного сопротивления – нередко можно наблюдать ситуацию, когда игрок уже успел захватить с десяток провинций, а его конкуренты еще сидят на стартовых территориях.

Причем в таких случаях никто даже не пытается объединиться против лидера и главного агрессора. Более того, отобрав у оппонента половину территорий, ты можешь сделать его своим лучшим другом чуть ли не за пару телег овса. Впрочем, особенно размениваться на дипломатию смысла нет. Как и в «Агрессии», весь арсенал послов сводится к сухпайку из нескольких стандартных договоров (соглашение о торговле, праве прохода войск и далее по списку), а между собой враги договариваться не умеют. Главное, не воевать со всеми сразу – и успех обеспечен.

Игра в «камень-ножницы-бумагу»: перед началом сражения ты должен выбрать одну из трех стратегий боя (а заодно и план отступления – так, на всякий случай). Хотя проследить, как эти решения сказываются на итогах боя, довольно сложно.

Помимо городов на карте «обитают» также деревни (источник продовольствия) и крепости (место проживания гарнизона и упокоения особенно резвых врагов).

В составе войска, кстати, непременно должен быть обоз. Особенно во время дальних походов на вражескую территорию, а то голодные солдаты много не навоюют. Правда, в случае победы есть шанс захватить припасы противников.

ВРЕМЕННОЕ ПРАВЛЕНИЕ

Если в Europa Universalis можно погрузиться с головой, то в «Смутное время» – максимум зайти по колено. Изучив основы управления, ты без особого труда сможешь захватить половину доступных территорий. После чего играть станет просто скучно. Спору нет – Lesta Studio нашла оптимальный путь, решив не копаться в недостатках «Агрессии», а сделать новую игру, перенеся туда удачные находки вроде системы героев и исторических событий. В результате получилась вполне жизнеспособная стратегия, которая, к сожалению, до уровня Europa Universalis не дотягивает. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

+ Легкость в освоении, государственные деятели, способные осваивать разные профессии, интересная система исторических событий, удобный интерфейс, «русский дух».

– Поверхностная реализация экономики и внутренней политики, ограниченные возможности в дипломатии, мелкие баги и перекосы в игровом балансе.

ВПОЛНЕ ИГРАБЕЛЬНАЯ ВАРИАЦИЯ НА ТЕМУ «EUROPA UNIVERSALIS И ДРЕВНЯЯ РУСЬ».

8.0

ФАКТЫ:

6 вариантов развития героев у тебя на службе

6 типов войск составляют твою армию

300 виртуальных лет – продолжительность кампании

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЫ: Ричард Марсинко (Richard Marcinko), «морской котик» в отставке и автор военных романов
ПОХОЖЕ НА: Rogue Trooper, Shellshock 2: Blood Trails

Автор: Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Маркетологи Bethesda уверяют, что в игре более 25 различных вариантов расправы над врагами. Десяток точно есть.

ROGUE WARRIOR

ПРОВАЛ ДИКА МАРСИНКО

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rebellion Developments
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.roguewarrior.com

Ричард «Дик» Марсинко (Richard «Dick» Marcinko) – бывший «морской котик», организовавший несколько антитеррористических подразделений, в том числе Red Cell и SEAL Team SIX – единственный подобный отряд во флоте США. Уйдя в отставку, в начале 90-х Марсинко написал автобиографический роман Rogue Warrior – так о национальном герое (помимо прочего, у него более 15 наград) узнала широкая общественность.

Ричард, которому в ноябре исполнилось 70 лет, продолжает в сотрудничестве с другими авторами работать над романами (уже исключительно художественными) – их на данный момент вышло более дюжины. Кроме того, в качестве консультанта он участвовал в создании таких фильмов, как «Скала» и «Солдат Джейн». Неудивительно, что Марсинко засветился и в игровой индустрии – впервые игра Rogue Warrior: Black Razor была анонсирована еще в 2006 году. Тактический шутер от первого лица со случайно генерируемыми уровнями обещался выйти в 2007-м, а работала над ним компания Zombie Inc. (кстати, недавно сделавшая игру по кинокартине «Пила»). Действие Black Razor должно было происходить в современной Северной Корее, а игроку предстояло нейтрализовать ядерное вооружение корейцев. Но не сложилось – недовольная ходом работ Bethesda попрощалась с «Зомби» и отдала разработку проекта в руки Rebellion. Rogue Warrior всплыла лишь в 2009 году, потеряв подзаголовок и все обещанные фичи, взамен получив лишь слабо заметную приставку Dick Marcinko на логотипе да Микки Рурка (Mickey Rourke), озвучившего главного героя. Но можно ли сварить кашу из обрезков?

О КОМПАНИИ

1994

Rebellion завершает работу над шутером Alien vs. Predator для платформы Atari Jaguar. Через пять лет компания выпускает новый FPS с тем же названием, снова предлагая сыграть за чужого, хищника и бравого космического морпеха.

2000

Rebellion покупает у Fleetway Publications права на комикс 2000 AD. Через три года выходит шутер от первого лица с одним из персонажей комикса – Судьей Дреддом. Скорее всего, ты знаешь его по одноименному фильму со Сталлоне.

2006

Появляется вторая игра, основанная на 2000 AD, – Rogue Trooper. Rogue Warrior похожа на нее не только названием: три года назад комиксовый герой тоже стрелял из-за укрытий и мог прикончить врага одним ударом, подкравшись со спины.

BLACK-BLACK OPS

Первым делом в глаза бросается ущербность графики: Unreal Engine 3, на котором начинал разрабатываться проект, вылетел в трубу вместе с Zombie Inc., а движок собственной выделки способен тягаться только с играми пятилетней давности. Печально, но факт: продемонстрированные в 2006 году скриншоты были гораздо симпатичнее, чем замыленные текстуры и деревянные модели персонажей, которые мы видим сейчас. Скачок в прошлое совершил и сюжет: из нашего времени действие Rogue Warrior перенеслось в Северную Корею и СССР образца 1986 года. Не изменилась лишь банальная завязка – ударной группе во главе с Марсинко нужно отыскать и уничтожить ядерное оружие коммунистов. Но двое соратников-морпехов погибают еще в начальном ролике, а вечно ругающийся Дик (частоте употребления слова fuck и его производных позавидовал бы сам Тарантино) остается наедине с упакованными в шинели корейцами и жаждой отомстить за товарищей. Несмотря на устаревшую графику и скомканное вступление, поначалу Rogue Warrior вызывает интерес. Незаметно подкравшись к первому врагу, Марсинко зрелищно ломает ему шею, в то время как камера показывает происходящее от третьего лица. Следующий солдат получает удар ножом в спину, а его товарищ, стоящий неподалеку, ловит пулю из пистолета с глушителем. Войдя в здание, Дик разбивает электрощит, надевает прибор ночного видения и в темноте расправляется с беспомощными (у них нет даже фонарей) корейцами. Вот бравый морпех находит винтовку Дра-

Голые стены, девственно чистый пол и винтовка Драгунова, призывно стоящая у стены в центре особняка. Авторы с логикой не дружат.

Черно-белая картинка подсказывает, что Марсинко рискует отправиться к праотцам.

гунова и «снимает» стоящих во дворе часовых, затем, взяв автомат и спрятавшись за каменной колонной, парой быстрых очередей расчищает путь дальше. Восторг продолжается ровно до того момента, когда понимаешь, что, кроме этого, в игре ничего нет. Разнообразные, но абсолютно линейные уровни (впрочем, подрыв железнодорожного моста и уничтожение дамбы помогают на время подавить зевоту) следуют один за другим, а Марсинко фарширует корейских и советских солдат свинцом, рассказывая им о такой-то матери.

A.I. FAIL

Но здешним врагам все равно: они способны лишь неторопливо отбегать от брошенных гранат и прятаться за ящиками, изредка высовываясь, чтобы получить пулю в лоб. Зато каждый из них чемпион по стрельбе от бедра: зазеваешься – и Марсинко вмиг испустит дух. Индикатором здоровья служит картинка – чем ближе Дик к смерти, тем менее насыщенной она становится, в итоге превращаясь в черно-белый экран смерти. Поэтому и тебе приходится постоянно искать укрытия, но с этим проблем нет: AI настолько глуп, что прет в лоб и крайне редко пытается обойти героя с фланга. Добавь радар, отображающий даже тех противников, которых Дик не видит, и возможность восстановить здоровье, просто укрывшись от пуль, и ты поймешь, насколько однообразен и прост геймплей даже на максимальном уровне сложности. Никаких отличий не вносит и скупой набор оружия: MP5, M4, AK-74 и пулемет «Печенег» отличаются только размером обоймы, дробовик и снайперская винтовка практически бесполезны, а из двух пистолетов каждый выберет вариант с глушителем, к тому же патроны к нему бесконечны. К счастью, синглплеер проходится за 2–3 часа, а наградой станет забавный речитатив под музыку (попросту рэп) в исполнении Микки Рурка. Конечно, с нецензурной лексикой, но это один из немногих элементов, которые в игре сделаны достойно.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★½ 4.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

+ Непохожие друг на друга локации, различная анимация убийства противников в ближнем бою, на прохождение игры ты потратишь не более трех часов.

– Однообразный геймплей, линейные уровни, скучный сюжет, тупейшие противники, графика устарела лет на пять, сюжетная кампания проходится менее чем за три часа.

ОТКАЗАВШИСЬ ОТ ИЗНАЧАЛЬНОЙ КОНЦЕПЦИИ ТАКТИЧЕСКОГО ШУТЕРА, РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ПРЕДЛОЖИЛИ ВЗАМЕН НИЧЕГО.

4.5

Возможно, у Rogue Warrior и были бы шансы, если бы не мертворожденный онлайн-режим. Обещанное в 2006 году кооперативное прохождение упорхнуло вслед за Unreal Engine 3, а мультиплеер приветствует нас лишь классическими «все против всех» и «команда против команды». Лучшее подтверждение бессмысленности такого подхода – пустующие таблицы рекордов и трудности с поиском «живого» сервера. Остается надеяться, что в разработку нового шутера по Aliens vs. Predator, который вот-вот должен выйти, Rebellion вложила больше сил. ■

АБСОЛЮТНО ЛИНЕЙНЫЕ УРОВНИ СЛЕДУЮТ ОДИН ЗА ДРУГИМ, А МАРСИНКО ФАРШИРУЕТ КОРЕЙСКИХ И СОВЕТСКИХ СОЛДАТ СВИНЦОМ.

Вертолетов не завезли, но советскую подлодку взорвать дадут.

Хотя графика не блещет, иногда в Rogue Warrior удается заснять неплохие моменты.

ФАКТЫ: **1** Дик Марсинко, озвученный Микки Рурком | **8** локаций на территории Кореи и СССР | **3** часа достаточно для прохождения игры

- **ПОЙДЁТ:** Процессор 3.2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
- **ЗНАМЕНИТОСТЬ:** Король Артур, знаменитейший персонаж британского эпоса
- **ПОХОЖЕ НА:** Crusaders: Thy Kingdom Come, сериал Total War

Автор: Дмитрий Рубанов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Перед каждой битвой автоматически включается пауза, во время которой можно неспешно изучить поле боя и красиво расставить отряды.

КОРОЛЬ АРТУР

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЯХ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** King Arthur: The Role-Playing Wargame
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Neocore Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** Neocore Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–2
- **ИНТЕРНЕТ:** www.kingarthurthewargame.com

Полтора года назад венгерская студия Neocore Games выпустила свою дебютную работу – историческую стратегию Crusaders: Thy Kingdom Come. По итогам нашего разбора «Крестоносцы» оказались откровенно сырой, незамысловатой и до одурения скучной зарисовкой на тему Total War. Зато новый проект венгров обвинить в примитивизме никак нельзя. Наоборот, «Король Артур» относится к такому типу глобальных и всеобъемлющих стратегий, разобраться в которых без вывиха извилин практически невозможно.

Признаться честно, мы никаких иллюзий по поводу «Артура» никогда не питали и уж точно не думали, что из второй игры Neocore случайно или нарочно получится полная противоположность «Крестоносцам».

СЕКРЕТНЫЙ ИНГРЕДИЕНТ

Наверняка ты помнишь полнометражный мультик «Меч в камне», где Артур был показан нескладным мальчишкой, а его наставник Мерлин – маразматичным старикашкой. Так вот, к превеликому счастью, компьютерный Артур не имеет ничего общего с выдумками дедушки Диснея. В основу игры легли древние британские легенды об отважном короле и его рыцарях круглого стола в самом суровом своем воплощении. Молодой Артур здесь напоминает принца Артаса из Warcraft 3, Мерлин – темного джедая, а могучий сэр Ланселот – огромного бронированного носорога.

Как и любая глобальная историческая стратегия, «Король Артур» состоит из двух основных слоев: стратегического и тактического. Первый представлен пошаговым топтанием по симпатичной глобальной карте, второй – сражениями в реальном времени. Правда, если приглядеться, то можно заметить, что в новом детище Neocore появилась дополнительная очень тонкая прослойка ролевых элементов, ранее практически не использовавшаяся в стратегиях подобного масштаба.

К СТОЛУ, ГОСПОДА!

Сам король участия в сражениях не принимает, зато его верные рыцари с радостью сложат голову за светлое будущее Британии. По ходу игры Артур должен собрать за круглым столом 12 верных вассалов. Одни обменяют лояльность на золото или какую-нибудь услугу, другие присоединятся по сюжету. Многие рыцари внешне очень похожи друг на друга, но на самом деле герои уникальны. Каждый персонаж со временем получает опыт и развивает пять основных характеристик. Лидерство определяет командные способности, авантюризм помогает получать больше опыта и шустрее передвигаться по глобальной карте, хозяйственность напрямую влияет на полноту казны, боеспособность – на физические атрибуты, магия – на умение колдовать. Максимальный уровень героя ограничен лишь продолжительностью кампании.

Художники Neocore сознательно сделали ставку на утрированные образы. Как иначе, ведь сценарий «Артура» выжат из сочной мякоти Warhammer и «Властелина колец». Разрозненную Британию одолевают

О КОМПАНИИ

2005 – В Будапеште основана компания Neocore Games. Коллектив студии с нуля разрабатывает мощный движок Coretech 3D.

2008 – Выходит Crusaders: Thy Kingdom Come – «первый блин» Neocore. «РС ИГРЫ» ставят игре справедливые и заслуженные 6 баллов.

2010 – Весной ожидается релиз «Kings' Crusade: Львиное сердце» – нового проекта венгерских разработчиков, обещающего рассказать о крестовых походах британского короля Ричарда.

Засады – тупиковая тактика. Пока вассалы Артура отсиживаются в кустах, противник захватывает стратегические точки и получает серьезное преимущество.

С приличной высоты старая Британия напоминает сказочное королевство. Бильбо, ты ли это?

СЦЕНАРИЙ «АРТУРА» ВЫЖАТ ИЗ СОЧНОЙ МЯКОТИ WARHAMMER И «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ».

не только побочные эффекты феодальной раздробленности, но и когтисто-зубастая нечисть, невесть откуда взявшаяся и заполонившая королевство. В рамках единственной сюжетной кампании, равномерно разделенной на четыре главы, молодому королю предстоит свести провинции Британии в общее государство и выпотрошить полчища тварей.

ПУТЬ КОРОЛЯ

Начинать восхождение на трон всея Британии придется почти с нуля. В казне вешаются мышки, армия состоит из кучки голодранцев, за спиной – океан, впереди – десятки княжеств, захваченных корольками с воспаленным чувством собственной важности. И главное, абсолютно непонятно, что со всем этим делать. Интерфейс перегружен десятками загадочных панелек, кнопок и пиктограмм. Провинции, крепости, армии, герои, графики мировоззрения и ресурсов, времена года... Разобраться наскоком нереально. Придется прочитать увесистое руководство и советы услужливой системы обучения, встроенной в первую главу кампании. Хорошо хоть игровые возможности открываются постепенно, не спеша: первое сражение и закладку фундамента Камелота разделяют долгие часы. Занятий на глобальной карте можно придумать себе очень много. Особенно ближе ко второй половине игры, когда полностью раскрывается местный потенциал. Пинать слабых, дразнить сильных, захватывать земли и города – лишь самые очевидные варианты. Куда интереснее путешествовать по карте и выполнять десятки разнообразных квестов на манер серьезных RPG с ветвистыми диалогами и моральным выбором. Часто встречаются задания с двумя возможными вариантами решения. Скажем, в одном из квестов придется выбрать, чью сторону принять – законного правителя или самозванца и заговорщика. Система квестов нелинейна, так что любое решение серьезно влияет на дальнейший ход событий. Задания по сути сильно напоминают старые добрые текстовые забавы из прошлого века, когда графика была для игр непозволительной роскошью. Почти любой квест можно решить несколькими способами. Например, непокорного князька вовсе не обязательно убивать вместе с его армией. Жадного оппонента можно просто подкупить, запугать или выполнить за него пыльную работенку.

А В ЧЕМ МОРАЛЬ?

Игровые сражения без зазрения совести можно назвать интеллектуальными. Особенно если сравнивать «Артура» с Crusaders. Заматеревшие юниты перестали напоминать горстки разноцветных дуболомов. Плюс разработчики переломатили баланс. С лучниками, впрочем, Neocore перестаралась. Складывается впечатление, что каждый стрелок непременно является родственником Робина Гуда. Искусственный интеллект освоил простейшие тактические приемы, появилось понятие морали. Теперь сражение выигрывает не только тот, чья армия больше, но и тот, кто шустрее захватит большую часть стратегических точек. В таком случае боевой дух проигрывающей стороны начинает неумолимо падать, а победить отчаявшегося врага, как известно, можно даже малыми силами. Жаль только, что, невзирая на патчи, живописные битвы постоянно прерываются подтормаживаниями и вылетами на рабочий стол. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★½ 5.5

Огромное количество стратегических и тактических возможностей; интересная ролевая система; необычная стилистика с элементами фэнтези.

Интерфейс перегружен десятками кнопок и панелек; спорный баланс юнитов; регулярные вылеты в систему; графические глюки и дикие системные требования.

ДОСТОЙНЫХ КОНКУРЕНТОВ НЕТ, ТАК ЧТО ПЕРЕД НАМИ, ПОЖАЛУЙ, ЛУЧШАЯ ИСТОРИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ 2009 ГОДА ПОСЛЕ EMPIRE: TOTAL WAR.

7.5

Героев легко узнать среди толпы по богатырскому росту и уникальным доспехам.

Штурмовать города непросто: мало того что у противника всегда есть тактическое преимущество, так еще игра ощутимо тормозит.

ФАКТЫ: **16** отрядов в одной армии | **12** рыцарей за круглым столом | **4** главы в сюжетной кампании

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 2GB, видеокарта 512MB
ПОХОЖЕ НА: Far Cry 2, Red Faction: Guerrilla, Halo

Автор: Кирилл Перевозчиков

В наследство от Far Cry 2 игровому «Аватару» достались огнемет и правдоподобная физика огня – увы, работает она в условиях Пандоры достаточно криво. Но все равно красиво.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Две игры по цене одной – за человека и наоборот, красивые пандорианские джунгли, открытый мир и RPG-элементы.

Унылые и повторяющиеся задания, бездарное использование потенциала открытого мира. Поддержка 3D не работает.

КРАСИВОЕ, НО В ДОСТАТОЧНОЙ СТЕПЕНИ БЕССМЫСЛЕННОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ К БИЛЕТУ В КИНОТЕАТР.

6.5

JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME

ИНТЕРАКТИВНАЯ ЭКСКУРСИЯ С ОГНЕМЕТОМ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1–16
- **ИНТЕРНЕТ:** www.avatar-game.us.ubi.com

Примерно на втором часу игры Avatar вам предложат выбор – предать человечество и встать на сторону синекожих аборигенов На'ви или же продолжить жечь несчастных туземцев напалмом, свинцом и шагающими роботами. От этого неочевидного решения будет зависеть в общем-то, какую игру на выходе вы получите: небезнадежный злодейский шутер от третьего лица про огнемет, экологические катастрофы и ковровые бомбардировки или кривой безысходный слэшер про то, как синекожие люди с хвостами стреляют из луков и бьют палками шагающих роботов.

Гадюковолк! Нам тоже очень нравится это название.

SELECT YOUR TV TYPE

Джеймс Кэмерон (James Cameron) на прошедшей E3 целых 15 минут – без какого-либо аудиовизуального сопровождения – рассказывал о том, как важна была для него игра по фильму «Аватар» и как она перевернет все представления о стереоизображении в видеоиграх (примерно то же самое, но с куда большим рвением и относительно киноиндустрии Кэмерон на протяжении двух лет говорил про соответствующий фильм). Оставим впечатления от кинокартины за кадром (рекордный боксофис в миллиард долларов говорит сам за себя) и сконцентрируемся на революционности игровой версии «Аватара». Стереоскопическую революционность найти очень легко – достаточно открыть меню настроек графики и игра сразу задаст вопрос, какой у вас... телевизор. Убертехнология NVIDIA 3D Vision – единственный вменяемый способ реализации 3D на ПК – не поддерживается, так что насладиться объемной картинкой смогут только обладатели дорогостоящих и редких 3D-телевизоров (и то если им удастся подключить к ним компьютер, с приставками дело обстоит явно проще). Классический анаглифический режим с красно-синими

О КОМПАНИИ

2002 Выходит Tom Clancy's Splinter Cell – игра, подарившая канадскому игроподразделению Ubisoft мировую известность.

2003 Второй монреальский игрохит – «Принц Персии: Пески времени» падает на прилавки магазинов.

2008 Выходят продолжения популярных уже серий: новый «Принц Персии» и Far Cry 2.

Джунгли Пандоры невероятно красивы днем...

...и восхитительно выглядят ночью.

очками (реализованный, к примеру, в «Принцессе в доспехах») также не поддерживается, так что в 99 процентах случаев придется довольствоваться плоским изображением, за которое ответствен графический движок Dunia из Far Cry 2.

ГАДЮКОВОЛКИ И КРАСОТА

И надо сказать, с отрисовкой внеземных джунглей он справляется даже лучше, чем с изображением африканской саванны: на здешнюю растительность можно любоваться очень долго, а когда ночь сменит день, а растения начнут светиться – впору жалеть, что здесь нельзя остаться жить навечно. Впрочем, сама игра к этому мало располагает. Напоминаем, что по сюжету «Аватара» (а игра вроде как предваряет сюжет фильма, хотя мы так и не поняли, каким образом) на живописную планету Пандора прилетели враждебно настроенные люди, чтобы добывать здесь редкий минерал Анобтаниум, который стоит какие-то страшных денег. По трагической случайности прямо на залежах этого минерала находится племя местных аборигенов На'ви, да и вообще флора и фауна планеты Пандора явно не располагают к колонизации – растения жрут людей, а гадюковолки (viperwolves) и другие экспонаты животного мира стараются быть как минимум не хуже растений. В довершение всего атмосфера Пандоры не пригодна для дыхания, поэтому люди вынуждены носить унизительные респираторные маски. В общем, с этим надо что-то немедленно делать.

АТМОСФЕРА ПАНДОРЫ НЕ ПРИГОДНА ДЛЯ ДЫХАНИЯ, ПОЭТОМУ ЛЮДИ ВЫНУЖДЕНЫ НОСИТЬ УНИЗИТЕЛЬНЫЕ РЕСПИРАТОРНЫЕ МАСКИ. В ОБЩЕМ, С ЭТИМ НАДО ЧТО-ТО НЕМЕДЛЕННО ДЕЛАТЬ.

ГАДЮКОВОЛКИ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Главного героя (внешность можно выбрать из нескольких готовых вариантов) выписывают на Пандору как видного «специалиста по сигналам» (что бы это ни значило). По прибытии протагонисту предложат принять участие в проекте «Аватар» – с помощью специальных устройств разум людей научили переносить в воссозданные по ДНК пришельцев тела. В то время как человек мирно спит в специальном электрическом гробу, его аватар – синекожий трехметровый пришелец – прыгает, бегает и налаживает контакты с местным населением. Впрочем, сперва нам все-таки предложат выполнить несколько побочных заданий и изучить местную игровую структуру: вид от третьего лица, относительно открытый мир, набор опыта (который дает новые пушки и возможность совершать апгрейды), спецспособности (авиаудар, временная невидимость и т.п.). Можно даже фотографировать окрестности, это добавляет записи во встроенную «Пандорапедию» – энциклопедию вселенной «Аватара». Если абстрагироваться от странноватого сюжета, то поначалу играть вполне интересно: можно просто отстреливать гадюковолков и растения (за это на экране весело появляются очки «экспы»), а можно выполнять задания корпорации RDA, тоже в основном связанные с планомерным отстрелом всего живого. Есть некоторые средства передвижения – от легкого багги до шагающего робота, есть огнемет, в конце концов. Но в определенный момент игрок может от этого вполне закономерно устать (ничего интересного, кроме пары новых видов гадюковолков и нового цвета огнемета по мере прохождения все равно получить нельзя), и тогда разработчики предложат непростой выбор: предать человечество и перейти на сторону На'ви. Или остаться на стороне людей и продолжить творить демократию.

При взлете вверх, увы, дальность прорисовки значительно падает. Управлять драконичком не слишком удобно, но жить можно.

Дизайн некоторых технических средств почти подчистую списан с видеоигр. Этот вертолет, например, очень напоминает Hornet из серии Halo, а местные шагающие роботы – близнецы Vital Suit из Lost Planet.

DO YOU WANNA DATE MY AVATAR?

За аватара играть несколько сложнее: противники-люди стреляют метко, ходят большими группами и вообще оставляют туземцам с луками не так много шансов. За отстрел природы очки опыта больше не дают – прощай, быстрая прокачка. Убивать людей тоже немного странно – и, собственно, что? Чтобы сохранить хрупкий баланс, разработчики позволяют аватару брать в руки автоматическую винтовку – выглядит это нелепо, зато работает эффективно. Но главное, что, какую бы сторону вы ни выбрали, задания все равно будут скучны и однообразны. Собрать десять предметов. Поговорить с NPC. Убить плохих парней. В образе На'ви можно кататься на лошадях и даже летать на драконичках-икранах, но удовольствие от этого исключительно визионерское. Пандора – страшно красивая планета. И это, похоже, единственный из компонентов успеха кино-«Аватара», который разработчики Ubisoft Montreal не смогли испортить. ■

ФАКТЫ: **2** или, точнее, полторы игры в одной | **4** слота для оружия | **4** слота для спецспособностей

ПОЙДЕТ: Процессор 1.8GHz, RAM 256Mb, видеокарта 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Индиана Джонс и все-все-все
ПОХОЖЕ НА: LEGO Star Wars, LEGO Batman: The Videogame

Автор: Дмитрий Карасев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

LEGO INDIANA JONES 2: ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

У ИНДИАНЫ ДЖОНСА БЫЛ ТЯЖЕЛЫЙ ДЕНЬ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues
- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Traveller's Tales
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lucasarts.com/games/legoindianajones2

Феномен LEGO-игр объяснить крайне сложно. Серьезные люди вдруг бросаются наперебой петь гимны «шедевру» с непонятным «бу-бу-бу» вместо сюжета и геймплеем, рассчитанным на младший школьный возраст. Еще сложнее понять, чем одна такая игра отличается другой. Но именно это нам сейчас предстоит сделать – выяснить, почему LEGO Indiana Jones 2 не дотягивает до уровня своих предшественниц и почему в нее все же стоит сыграть.

ГАЛОПОМ ПО ГРОБНИЦАМ

Перво-наперво давайте признаем: LEGO Star Wars и иже с ней не имели бы и половины описываемого успеха, если бы место простых человечков не занимали всем известные герои. С этим у LEGO Indiana Jones 2 все в порядке: новое творение Traveller's Tales основано сразу на четырех фильмах об Индиане Джонсе (к трем старым, описанным еще в первой части добавился недавний «Королевство хрустального черепа»). Надо признать, разработчики не потеряли умения передать дух оригинальной картины, одновременно превратив все в уморительную пародию с кривлянием игрушечных человечков. Все на месте: знакомые декорации, частые отсылки к оригиналу, беззлобное высмеивание и, конечно же, LEGO-инкарнация Индианы Джонса с его знаменитым кнутом.

Кнут, кстати, теперь работает по-другому. Если раньше при нажатии соответствующей кнопки Индиана «воздействовал» хлыстом на ближайший объект, то теперь

на экране появляется прицел, с помощью которого можно зацепить противника или уцепиться за балку под потолком. Мелкая деталь, но она позволяет еще лучше вжиться в роль Индианы (забегая вперед, отмечу, что это практически единственное изменение к лучшему).

При обработке оригинала Traveller's Tales допустила и первую свою ошибку. Запомните, дети: пытаться впихнуть четыре фильма в одну игру – очень неудачная идея. В итоге вы получите попурри из не связанных между собой эпизодов, разобраться в котором смогут лишь преданные фанаты, хорошо помнящие сюжеты всех четырех картин. И уж совсем плохая идея – коверкать вышеупомянутые сюжеты и вставлять новые эпизоды. Так можно и фанатов против себя настроить.

О КОМПАНИИ

1991 — Дата основания Traveller's Tales. Компания в разное время делала игры по лицензиям Disney, Warner Bros., Nintendo, Sega, а также, конечно, Lucas Arts и LEGO.

2005 — Выходит Lego Star Wars: The Video Game, с которой и началась LEGO-серия. За Lego Star Wars 2 и LEGO Batman: The Videogame студия позже получит премии от Британской академии кино и телевизионных искусств.

2010 — На этот год запланирован выход Lego Harry Potter: Years 1–4. По слухам, грядет также Lego Lord of the Rings. То ли еще будет…

ЧЕМ ГЛУБЖЕ ПОГРУЖАЕШЬСЯ В НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРОФЕССОРА ДЖОНСА, ТЕМ ОТЧЕТЛИВЕЕ ПОНИМАЕШЬ, ЧТО ИНДИАНА УЖЕ НЕ ТОТ.

СОКРОВИЩА ЖДУТ

Впрочем, успех проектов имени LEGO никогда не объяснялся только наличием громких имен. Он объяснялся еще и тем, что в них было интересно играть. Тут LEGO Indiana Jones 2 почти ничем не отличается от предшественников. Индиана бегает по ярко раскрашенным уровням, запрыгивает на разные препятствия, повергает врагов при помощи хлыста и грубой силы ну и, конечно, коллекционирует запчасти от LEGO, которые можно выбить буквально из всего. Во всех приключениях его по-прежнему неотступно сопровождает кто-то из второстепенных героев. Двумя героями можно управлять по очереди или одновременно (если координация позволяет), но лучше позвать товарища. LEGO Indiana Jones 2 – как раз тот случай, когда разница между игрой вдвоем и игрой в одиночку огромная.

Прицел в действии. Точно так же работает стрельба из пистолета и метание всевозможных предметов.

Как известно, в заточенную под приставки игру очень сложно играть на клавиатуре. LEGO Indiana Jones 2 не исключение.

Поскольку Lucas Arts не предусмотрела в фильмах об Индиане финальных боссов, дизайнеры из Traveller's Tales по мере возможности придумывают их сами.

Бессмертие персонажей – спорное решение, снижающее цену ошибки до нуля со всеми вытекающими. Она не обязательно должна вести к поражению, но пусть хотя бы отбрасывает назад.

Так или иначе, порция хорошего настроения вам гарантирована. LEGO Indiana Jones 2 продолжает с успехом эксплуатировать фирменный стиль, выработанный предшественниками: не заставляет тебя напрягаться и в то же время не дает зевать, постоянно подбрасывая что-то новое.

Это с одной стороны. А с другой – чем глубже погружаешься в новые приключения профессора Джонса, тем отчетливее понимаешь, что Индиана уже не тот. Игра неплоха, но не вызывает того восторга, как первая часть или, допустим, LEGO Batman: The Videogame. В чем дело? Ну, возможно, в том, что все трюки позаимствованы из предыдущих эпизодов, а ужимки и гримасы Джонса со товарищи не кажутся чем-то новым. Проблема может заключаться и в том, что когда Traveller's Tales все же пытается предложить нечто неординарное, ей отказывает чувство меры. Например, несколько раз игра пытается превратиться в захватывающий боевик, натравливая на тебя одну волну врагов за другой. Но с учетом общего бессмертия героев такие этапы становятся однообразным избиением статистов. О-о-очень долгим, даже если тебе помогает напарник.

О ПОЛЬЗЕ СЕКРЕТОВ

Хотя главная, наверное, ошибка Traveller's Tales – решение перекроить само устройство игрового мира. Раньше можно было стрелой промчаться по уровням, а потом раз за разом возвращаться на пройденные этапы с новыми героями и техникой в поисках тех бонусов, которые прежде были недоступны. Теперь этого нет. Единый игровой мир канул в прошлое, LEGO Indiana Jones 2 состоит из шести независимых глав (по одной на каждый из старых фильмов плюс еще три для «Черепов»).

Теперь для того, чтобы попасть на следующий уровень, требуется гораздо больше времени и сил. Зато никаких тайников и секретов искать не придется, потому что их там нет. Вместо этого к каждому уровню прилагается «призовая игра» – тебе предлагают вновь пробежаться по тому же этапу, только на этот раз твоя задача сводится к поиску сундука с сокровищами. Подобное развлечение – тоже на один раз. Как и вся игра целиком.

Я УСТАЛ, Я УХОЖУ?

О проколах Traveller's Tales можно говорить еще много. Например, стоит упомянуть редактор карт. Он вполне мог бы считаться одним из главных плюсов игры – проблема лишь в том, что возможность обмениваться своим творчеством с другими игроками де-факто отсутствует. А кто будет рисовать уровни исключительно для собственного пользования?

Нет, LEGO Indiana Jones 2 вовсе не является провальной игрой и не заслуживает того, чтобы быть раскритикованной в пух и прах (хотя именно это сейчас и произошло). Она обязательно порадует всех поклонников творений Traveller's Tales. Проблема лишь в том, что все плюсы игры – это исключительно прошлые наработки. Которые, как ни крути, уже не радуют так, как прежде. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Фирменный LEGO-стиль, узнаваемые герои, несколько удачных нововведений, большой набор дополнительных героев и снаряжения, жизнерадостный настрой.

Очень неудобное управление, чрезмерная простота, скучные бонусные уровни, сумбур вместо сценария, фирменный LEGO-юмор многим уже успел надоесть.

ИГРА ПРОИЗВОДИТ НЕПЛОХОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ БЛАГОДАРЯ СТАРЫМ НАРАБОТКАМ, НО TRAVELLER'S TALES ЯВНО ПОРА БРАТЬСЯ ЗА УМ.

6.5

ФАКТЫ: **18** доступных персонажей | **8** транспортных средств на выбор | **1000000** деталей разбросаны по уровням

ПОЙДЕТ: Процессор 2.5GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Сериалы Runaway, Syberia, Still Life

Автор: Дмитрий Рубанов

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Запоминающиеся диалоги и персонажи; безоговорочная победа над пиксельхантингом; необычная система подсказок; почти безупречный внешний вид.

Скромная продолжительность; скомканное повествование; мелкие технические недочеты; нелогичные головоломки безжалостно рвут извилины.

КРАСИВЫЙ, ПОЗИТИВНЫЙ И НАВЕРНЯКА НЕ ПОСЛЕДНИЙ КВЕСТ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ ИЗ СОЛНЕЧНОЙ ИСПАНИИ. НЕ БЕЗ НЕДОСТАТКОВ.

7.5

RUNAWAY 3: ПОВОРОТ СУДЬБЫ

НАРОД НЕ ПРОТИВ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Runaway: A Twist of Fate
- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Focus Home Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Pendulo Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.runaway-thegame.com

Западный релиз третьей части Runaway омрачили новости о десятках программных багов, которыми проект Pendulo Studios был вроде как напичкан под завязку. Официальные интернет-форумы буквально на глазах пухли от множества жалоб: здесь и путаница в диалогах, и внезапные вылеты на рабочий стол, и несовместимость с некоторыми мониторами. И речь, заметь, не о сложнейшей RPG, а о напрочь линейном квесте, причем даже не от отечественных разработчиков. Неужели халтура и провал?

Нет, к счастью, не все так плохо. 90 процентов ошибок давно исправил своевременный патч. Как же оставшиеся 10 процентов? Они оказались либо плодами чьего-то буйного воображения, либо не такими уж существенными.

ЧЕРНЫЙ КВАДРАТ

Сначала для очистки совести соберем в кучу имеющиеся пусть мелкие, но недочеты. Первая и самая главная беда новой Runaway – низкое по современным меркам разрешение 1280 на 720 точек, в котором работает игра. Прогресс неумолим, и с учетом того, что любой малость современный монитор легко держит 1920 на 1080 пикселов, цифры кажутся совершенно несерьезными. В результате изображение обтягивается по периметру огромными черными полосами. Хочешь полноэкранной картинки? Придется уменьшать разрешение в Windows. После нехитрой манипуляции игрушка заполнит собой весь экран, но ощущения будут как от просмотра пожеванной видеокассе-

Несмотря на мультяшный внешний вид, по концентрации эротики, насилия и черного юмора Runaway не так уж и сильно уступает любой части GTA.

О КОМПАНИИ

1994 В Мадриде открывается офис компании Pendulo – одной из немногих известных игровых студий с пропиской в самом сердце столицы Испании.

1995 В магазины отправляется дебютная работа конторы – красочный квест Igor: Objective Uikokahonia.

2001 В испанских магазинах появляется первая часть будущей трилогии Runaway. Остальной Европе приходится ждать игру почти два года.

Несмотря на то что продажи сериала Runaway давно перевалили за миллион экземпляров, издатель не спешит привлекать к разработке знаменитостей. Тем не менее, если внимательно приглядеться, можно заметить, что у некоторых персонажей игры есть неоспоримое сходство с отдельными голливудскими актерами. Так, доктора Беннета явно рисовали с Уиллема Дефо (Willem Dafoe) из «Человека-паука». Столь же знакомым тебе наверняка покажется и лицо Габбо – новоиспеченного друга Брайана. Герой сильно похож на Стива Бушеми (Steve Buscemi), запомнившегося после «Воздушной тюрьмы» и «Армагеддона».

Доктор Беннет

Уильям Дефо

Габбо

Стив Бушеми

ты на пятидесятидюймовой плазме. С другой стороны, сколько-нибудь разумного выхода у разработчиков не было. HD-контент занял бы 3–4 двухслойных DVD-диска, а полностью трехмерная картинка однозначно убила бы атмосферу.

Другая проблема – расхлябанность интерфейса. В теории все замечательно, но стоит только начать играть, как всплывают разные неудобства. Активные зоны локации расположены слишком близко и часто сливаются в одно огромное непонятное активное пятно. Тут, правда, спасает волшебная кнопка F2, об истинном назначении которой чуть ниже. Верхняя панелька, которая должна выпрыгивать при приближении курсора, появляется через раз – приходится тянуться к Tab. Инвентарь набит бесполезным хламом, назначение которого – сильнее запутать игрока при комбинировании предметов. По идее, под конец главы в кармане персонажа должно оставаться 4–5 полезных вещиц, вместо этого их десятки. Спрашивается, ну зачем совать дубовые бревна в колеса велосипеда?

ОБРАТНО К РЕАЛЬНОСТИ

После странного финала второй части от сценаристов продолжения публика почему-то ждала какой-нибудь глупости вроде межгалактических путешествий. К всеобщей удаче, разработчики вовремя поняли, что такой подход заведет сериал в гарантированный тупик. Runaway 3 начинается с мажорной ноты. Джина жива, а вот Брайан, наоборот, главный герой скромных похорон на заднем дворе скромной церквушки. О том, что произошло вблизи острова Мала, игрок узнает под самый конец истории, у которой по сложившейся традиции никакой вовсе не конец, а многоточие.

«Поворот судьбы», хоть формально и является чистокровным классическим квестом прямиком из начала 90-х годов прошлого века, на самом деле гораздо сильнее похож на экшен в духе Tomb Rider. Постановка и режиссура просто потрясающие. Погони, перестрелки, взрывы... Такого накала страстей ждешь скорее от очередной части Modern Warfare, чем от игры, пожалуй, одного из самых консервативных жанров. Из-за смены места действия и сценаристов, постоянно жаждущих крови, в Runaway 3 много новых персонажей. Как авторы умудряются придумывать такие яркие и запоминающиеся типажи – загадка. Если в сиквеле зрительские овации чуть ли не в одиночку срывал нелепый Джошуа, то в третьей части конкуренцию ему составляет доктор психиатрической лечебницы, помешанный на телесериалах.

2 + 2 = 5

Головоломки и загадки легко критиковать – традиционно для Pendulo. Пожалуй, только в Runaway из канцелярских скрепок и резинового шланга можно сделать настоящие подтяжки. Иначе говоря, решать задачки проще не при помощи традиционной логики, а банальным методом перебора возможных вариантов.

Именно из-за подобных странностей многие в свое время забросили сиквел Runaway на середине. Поначалу третья часть вызывает такое же желание, но только поначалу. Испанцы хоть и отчаялись помириться с логикой, но очень стараются удержать игрока перед монитором до самой развязки.

Во-первых, в Runaway 3 появилась архиполезная клавиша (та самая F2), высвечивающая активные области и предметы в поле зрения. Вот так просто и элегантно коллектив Pendulo одним махом расправился с пиксельхантингом. Часами тыкаться курсором в каждый пиксель отныне не обязательно – достаточно одного щелчка по клавиатуре. Разгадывать задачки так, увы, не легче, но, как ни крути, приятнее.

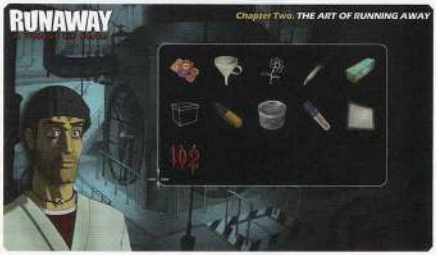
Во-вторых, разработчики встроили в игру мощнейшую систему подсказок – практически автоматическое прохождение. По малейшему зову перед игроком материализуется шуточный офис Pendulo со старым знакомым Джошуа в роли работника службы поддержки. Пара советов, пара уморительных шуток – раздражение как рукой снимает. Такая она, эта Runaway 3, – нелогичная, неудобная, но тем не менее яркая, смешная, захватывающая, забавная и привлекательная для самой широкой аудитории. ■

Каждая локация прорисована с особой тщательностью. Потрескавшаяся черепица, желто-красная листва на крыше дома – все работает на атмосферу.

Марчело, суперзвезда местного дурдома, наглядно показывает, что ТАКОЙ лицевой анимации в квесте ты еще не видел.

ИСПАНЦЫ ХОТЬ И ОТЧАЯЛИСЬ ПОМИРИТЬСЯ С ЛОГИКОЙ, НО ОЧЕНЬ СТАРАЮТСЯ УДЕРЖАТЬ ИГРОКА ПЕРЕД МОНИТОРОМ ДО САМОЙ РАЗВЯЗКИ.

Разработчики так и не смогли избавиться от вредной привычки загромождать инвентарь кучей ненужного хлама.



ФАКТЫ:

23 месяца прошло с момента выхода второй части Runaway

4 гигабайта занимает игровой видеоконтент

6 далеко не самых продолжительных глав

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Сериалы The Sims и Singles

Автор:
Дмитрий Карасев

Туристический лагерь обеспечит едой, ванной, в случае крайней необходимости даже койкой в коридоре.

Ивен только что взяла новое задание на исследование гробницы фараонов. Ее муж недоволен – он собирался исследовать местный бар.

THE SIMS 3: МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ

СИМЫ В ПОИСКАХ УТРАЧЕННОГО КОВЧЕГА

- **ЖАНР:** Life Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Sims Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.thesims3.ea.com

Дополнения к The Sims в последнее время были настолько же привычны, как сообщения о конце света. И вызывали такой же прилив энтузиазма. Однако в случае с «Миром приключений» Electronic Arts все же удалось расшевелить публику: нам обещали нечто непонятное, но крайне интригующее, чуть ли не самостоятельную игру в совсем другом жанре. Итак, смотрим, чем же нас пытаются удивить разработчики.

СИМЫ И ДЬЯБЛО

Если говорить серьезно, то содержание нового дополнения предельно четко описано в названии – виртуальные человечки отправляются на поиски приключений. То есть приключений, какими их представляет среднестатистический обыватель, никогда не гонявший демонов по коридорам Doom 2: пробежаться по Великой китайской стене, плюнуть с Эйфелевой башни и заблудиться во время экскурсии по египетской пирамиде. Все это дополнено очередной партией предметов интерьера и прочей мишурой. Цель ясна – не дать погаснуть огню «симсомании» в душах игроков.

Впрочем, если относиться к The Sims 3 настолько серьезно, то лучше вообще не устанавливать игру на компьютер. Поэтому забудем все вышесказанное и выдвинем абсурдный тезис: на самом деле разработчики The Sims Studio хотелось сделать собственную RPG. Но руки были связаны, и в итоге получился «симсовый» ответ Diablo и D&D. Что, не веришь? Взгляни сам. Вот сидят твои подопечные, семейство Джонсов (то есть великих героев), в родовом двухэтажном замке и смотрят только что купленный телевизор. И тут тебе приходит в голову идея отправиться за приключениями в дальние страны. Нет ничего проще: отец семейства садится за компьютер, выбирает место назначения (Египет, Китай, Франция), оплачивает путевку, и через секунду наши герои чудесным образом переносятся в волшебную страну.

О КОМПАНИИ

2008

На базе студии Уилла Райта (Will Wright) Maxis создается отдельное подразделение The Sims Studio, которое будет отвечать исключительно за сериал The Sims. Его первой работой становится The Sims 3.

2009

Летом выходит The Sims 3. Параллельно начинаются разговоры о том, чему будет посвящено первое дополнение. Называют разные варианты – от работы до видеоигр.

2009

В конце года выходит дополнение The Sims 3: World Adventures, посвященное, как оказалось, туризму. Параллельно начинаются разговоры о том, чему будет посвящено второе дополнение...

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

Интересные новые возможности, увлекательные мини-игры, большой объем дополнительного контента, отличная музыка, красивые пейзажи.

Довольно сложно освоиться с новыми элементами интерфейса, курортные локации загружаются очень долго, не исправлены старые баги.

THE SIMS 3 ПО МОТИВАМ «ИНДИАНЫ ДЖОНСА» – ХОРОШАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЗГЛЯНУТЬ НА СИМОВ ПОД НОВЫМ УГЛОМ.

8.0

Волшебную – потому что разработчики в случае со всеми тремя маршрутами постарались на ограниченной территории собрать все возможные достопримечательности, так что сфинкс оказался в двух шагах от пирамид. Впрочем, даже при этом времени на их осмотр катастрофически не хватает: визу тебе дают на очень короткий срок. Если хочешь ее продлить, нужно браться за выполнение квестов, которые с охотой выдумывает местное население. Набор заданий вполне соответствует стандартам RPG: вынести артефакт из подземелья, исследовать лабиринт, найти нужного персонажа...

СИМЫ И ИНДИАНА ДЖОНС

Продление визы, кстати, не единственное удовольствие от выполнения заданий. Как и все нормальные герои, ты делаешь добрые дела исключительно за плату. Кроме того, твой сим с чистой совестью сует в карман сувениры и археологические ценности, найденные в подземельях (опять-таки как заправский герой). Прихваченную из пирамиды вазу можно потом поставить на столике в гостиной. А можно и продать уличному торговцу.

Что, говоришь, все равно на приключения не тянет? Трудности-опасности нужны? Ну, в чем-то ты прав. Дьябло не поджидает семейство Джонсов в подземельях под сфинксом, так что отдых будет довольно спокойным. Осматриваем местные достопримечательности, гуляем по подземным коридорам, иногда решаем простенькие задачи, сложности с которыми могут возникнуть только при условии, что ты играешь с завязанными глазами...

Правда, тебе предстоит столкнуться с трудностями совсем иного рода. Гордый рыцарь может трудиться в катакомбах в три смены, а вот симы остаются симами даже в походных условиях. Так что если мистеру Джонсу, простите за грубость, вдруг приспичит в туалет посреди гробницы фараона – это твои проблемы. А если забыть покормить сима перед спуском в лабиринт, то потом до спасительного кафе можно и вовсе не добежать. Прецеденты имели место.

ЖИЗНЬ НА ЧЕМОДАНАХ

Как и положено в RPG, по мере странствий твои подопечные получат новые таланты. Содержание навыков привязано к местности – например, во Франции научат варить нектар, а в Китае помогут освоить кунг-фу. Не то чтобы эти таланты были очень полезны, зато такой подход позволяет лучше передать атмосферу странствий. Надо отдать The Sims Studio должное – новое дополнение не ложится самостоятельным пластом поверх «основной» игры (как это бывало с The Sims и The Sims 2), а очень удачно врастает в него. Например, сим-музыкант в странствиях способен выучить новые мелодии. Освоив новый «скилл» фотографа, можно будет вешать сделанные во время странствий снимки у себя дома вместо картин. Или продавать, порой за очень и очень неплохие деньги. При определенном старании можно вообще превратить туризм в основной источник дохода. Помню, еще после выхода первой части The Sims многие жаловались, что профессиональная жизнь виртуальных подопечных проходит без участия игрока. Что ж, теперь недостаток исправлен – дозволено осваивать специальность путешественника-археолога. Следующие дополнения можно было бы посвятить, допустим, градостроительству или спорту. Конечно, нет никакой уверенности, что Electronic Arts и The Sims Studio возьмутся развивать свои успехи, каждый раз выдавая нечто новое. Но после «Мира приключений» хочется верить, что на достигнутом они не остановятся.

P.S. Недостаток у World Adventures только один (если не считать того, что курортные зоны загружаются очень уж долго). The Sims Studio даже не подумала исправить все те мелкие баги и дыры в интерфейсе, которые очень мешали в The Sims 3. Более того, добавились новые проблемы. Например, тебе поручают посетить некую гробницу, но не указывают ее конкретного месторасположения – приходится осматривать большую территорию, тыча курсором в каждый дом. Мелочь, но неприятно. ■

Местные курорты впечатляют своими размерами. Поэтому для передвижения приходится пользоваться местными транспортными средствами.

ЕСЛИ МИСТЕРУ ДЖОНСУ, ПРОСТИТЕ ЗА ГРУБОСТЬ, ПРИСПИЧИТ В ТУАЛЕТ ПОСРЕДИ ГРОБНИЦЫ ФАРАОНА – ЭТО ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.

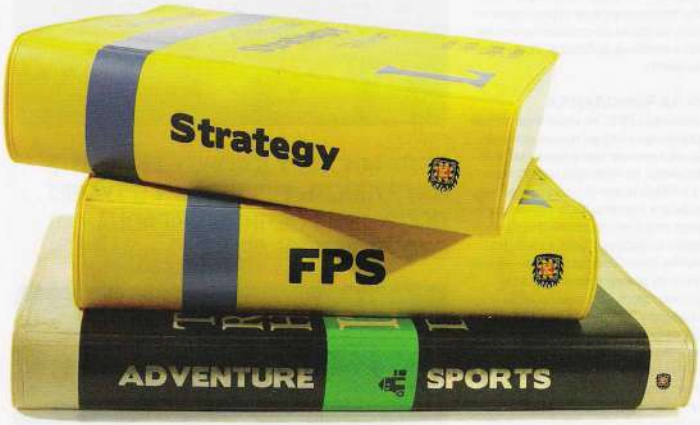
Впечатленные туристы вертят головами, пытаясь рассмотреть все сразу. Ты тоже потратишь первые 5–10 минут на восхищение местными пейзажами.

Иногда на твоем пути будут попадаться «секретные» тайники с призовыми сундуками. Правда, пройти мимо них довольно сложно.

ФАКТЫ: **3** дня – базовый срок одной поездки | **1300** симов – средняя цена билета на одного сима | **100** симов – минимальная цена взятых из гробницы сувениров

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.



MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
ИНТЕРНЕТ: www-europe.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01(61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к одиннадцати миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
АЛЛОДЫ ОНЛАЙН
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ

SHOOTER

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ

РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
ИНТЕРНЕТ: cop.stalker-game.ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(71)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

С «Зовом Припяти» у GSC получилось воплотить в жизнь если не все, то большую часть задумок, запланированных и обещанных еще давным-давно. Мир «Сталкера» ожил, и это заметно. Здесь по-прежнему страшно и по-особому уютно – более нашу, более русскую игру представить себе сложно.

ЧТО ЕЩЕ?
LEFT 4 DEAD 2
BORDERLANDS

ACTION

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

РАЗРАБОТЧИК: Rocksteady
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: www.batmanarkhamasylum.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10(70)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Слишком долго ждать продолжения или хотя бы мизерного кусочка скачиваемого контента, а журнал уже и так трещит по швам. Лучшая в мире игра по комиксам? От никому не известной студии Rocksteady? Да, нам и самим с трудом верится.

ЧТО ЕЩЕ?
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
THE SABOTEUR

RACING

NEED FOR SPEED: SHIFT

РАЗРАБОТЧИК: Slightly Mad Studios/EA Black Box
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: shift.needforspeed.com/ru

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(71)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Поначалу Shift пугает. По-хорошему пугает реализмом. Картинка, эффекты, звук: запусти – и тебе уже не избежать участи зверушки, попавшей в капкан. Те, кто хоть раз стоял неподалеку от реальной гоночной трассы, отлично поймут, какие ощущения дарит игра. Страх, граничащий с восхищением.

ЧТО ЕЩЕ?
BURNOUT PARADISE
COLIN MCRAE: DIRT 2

ROLE-PLAYING GAME

DRAGON AGE: НАЧАЛО

- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dragonsageorigins.ru

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(73)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Сюжет Dragon Age предсказуем, но заслуга сценаристов в том, что они смогли показать характеры и социальные отношения, не чураясь провокационных и запретных тем. Dragon Age это лучшее от BioWare со времен Baldur's Gate. Игра, от которой невозможно оторваться.

ЧТО ЕЩЕ?
FALLOUT 3
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

REAL-TIME STRATEGY

DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ

- **РАЗРАБОТЧИК:** Gas Powered Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С/Snowball Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.demigodthegame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Gas Powered Games выполнила свое обещание сделать онлайновый хит. Идея смешать ролевые элементы Diablo, стратегию Warcraft и динамику Quake (родился, побежал в бой, умер, переродился, снова побежал) оказалась на редкость жизнеспособной.

ЧТО ЕЩЕ?
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

MANAGEMENT/RTS

EMPIRE: TOTAL WAR

- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.totalwar.com/empire

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04(64)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

The Creative Assembly собрала из огромного количества составных частей очень сложнейший, прекраснейший, исправно работающий механизм. Каждая деталь точно выточена, тщательно отполирована и идеально подогнана под другую. Уникальная стратегия.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
XIII ВЕК: РУСИЧ

SIMULATION

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3: ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

- **РАЗРАБОТЧИК:** SoftLab-Nsk
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С
- **ИНТЕРНЕТ:** www.rigrock.ru

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(73)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

«Покорение Америки» не стало таким откровением, как вторая часть, но только потому, что откровения и не требовалось. Нужно было сохранить и приумножить все то, за что мы полюбили «Дальнобойщиков», и разработчики эту задачу выполнили прекрасно.

ЧТО ЕЩЕ?
ВОЙНА В НЕБЕ – 1917
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

ADVENTURE

TALES OF MONKEY ISLAND

- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** LucasArts Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.telltalegames.com/monkeyisland

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09(69)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

Игре не хватает по-настоящему запоминающихся эпизодов, таких как знаменитая «бранная дуэль» из оригинала или сцена из LeChuck's Revenge, пародирующая кульминационный момент «Звездных войн». Но вряд ли кому-то в голову придет отрицать главное: сериал вернулся, и это здорово.

ЧТО ЕЩЕ?
ТУРГОР
ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ ДЖЕКА ПОТРОШИТЕЛЯ

НЕФОРМАТ

BRAID

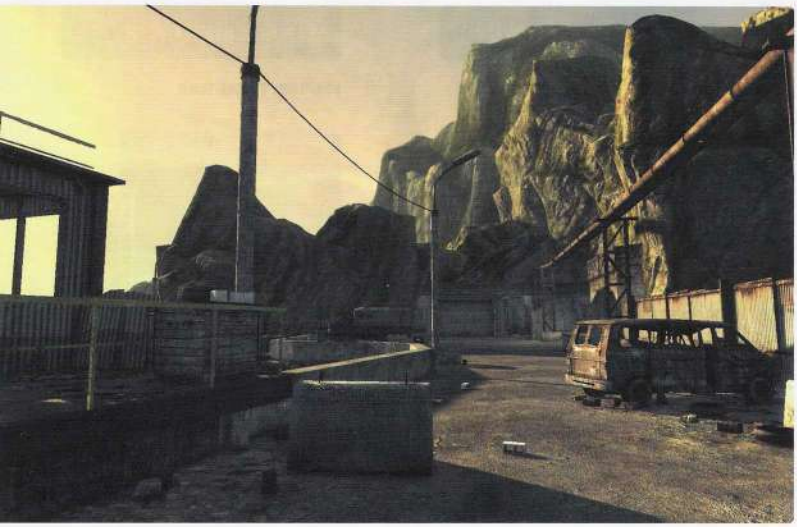
- **РАЗРАБОТЧИК:** Number None
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Number None
- **ИНТЕРНЕТ:** www.braid-game.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.9

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

Автор:
Максим Михеенко



Черновой скриншот с первой итерации нового уровня Pier. Уровень в данный момент находится в активной работе.

А это концепт-арт того, что будет потом на данной локации Pier. Интригует!

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ U-WARS (BIART STUDIO)

ЗАПЛЫВ ВОСЬМОЙ. ОРУЖЕЙНЫЙ БАРОН

BIART РАДА ПРИВЕТСТВОВАТЬ ТЕБЯ ВНОВЬ В ДНЕВНИКАХ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОЕКТА U-WARS – САМОГО, ПОЖАЛУЙ, ПОДВОДНОГО ШУТЕРА В МИРЕ. ПРОЕКТ УСПЕШНО РАЗВИВАЕТСЯ, И СЕГОДНЯ РАЗРАБОТЧИКИ РАССКАЖУТ ТЕБЕ О БОЕВОМ АРСЕНАЛЕ БЛИЖАЙШЕГО БУДУЩЕГО.

Какой элемент шутера можно назвать важнейшим (не считая монстров)? Конечно, оружие! Разные пушки, пулеметы, бластеры, из которых враги крошатся в мелкую и не очень стружку. О врагах в U-WARS мы обязательно расскажем в одном из следующих дневников, но сейчас речь пойдет о линейке оружия, которую мы запланировали воплотить в игре. Небольшую часть арсенала мы уже показали тебе в предыдущем выпуске дневников, в этом же поговорим о наиболее интересных экспонатах. Естественно, не все стволы откроем сейчас, кое-что ты сможешь увидеть непосредственно в игре.

Наш подход к дизайну оружия прост и имеет под собой логическое обоснование. С одной стороны, мы постарались добавить в оружейный арсенал U-Wars некоторый набор стандартных, привычных каждому любителю шутеров стволов – они уже давно признаны классикой жанра: автомат, культовый шотган ну и, конечно, снайперская винтовка. Разумеется, внешний вид этих единиц претерпел в нашей игре некоторые изменения, что же касается боевых возможностей, то они мало отличаются от того, что ты уже видел раньше.

Но мы добавили и несколько нетривиальных типов оружия (гарпун, станнер и др.); дизайн каждого из них уникален как с визуальной точки зрения, так и с боевой. Новые виды оружия призваны добавить перца в геймплей и сбалансировать его с позиции «классика – инновации». Каждый из игроков должен найти себе оружие по вкусу: любитель классических шутеров всегда сможет собрать свой уникальный арсенал, геймер, которому интересно что-то свеженькое, – свой. Всего ручного вида оружия в U-WARS насчитывается около десятка единиц. Плюс к этому каждое стрелковое оружие имеет по два режима стрельбы, что увеличивает вариативность его использования ровно в два раза.

Еще один концепт-арт из этого же акта. Подробности пока под секретом.

ИТАК, ПОЕХАЛИ...

Сначала расскажем о гарпуне и ноже. Гарпун неотделим от нашего героя, поскольку расположен прямо на его костюме, а точнее, на левом рукаве. Для того чтобы выстрелить из него, игроку не надо менять оружие, он может сделать это мгновенно, нажав специальную кнопку. Применение гарпуна, на наш взгляд, является одной из самых оригинальных механик подводного геймплея. У него несколько функций. Во-первых, это оружие в обычном смысле слова, то есть первая его функция – боевая. Если выстрелить в противника, то стрела на тросе вонзится в тело (неважно, где он находится – под водой или на поверхности), затем сработает возвращающее устройство, которое притянет врага к персонажу, после чего запустится мини-игра, где игроку придется сразиться с противником на ножах. Выдвижной армейский нож-финка автоматически выскакивает из паза на правом рукаве; он ужасно эффективный и эффектный: чтобы в полной мере продемонстрировать его применение, мы сняли несколько постановочных сцен с драками, где наш герой будет разбираться с супостатами в суровом десантном стиле.

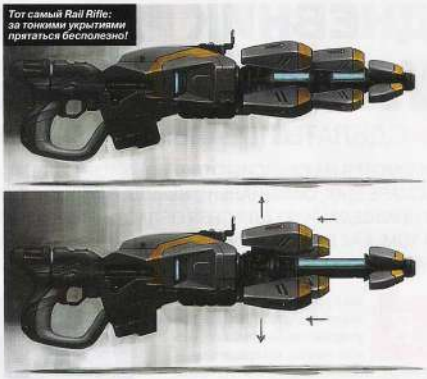
Второе применение гарпуна необходимо для прохождения некоторых уровней без применения оружия. Встроенный в гарпун электромагнитный модуль позволяет перепрограммировать некоторых дронов и выводить из строя вражеские защитные механизмы.

Электромагнитная фиксирующаяся граната – нечто необычное: кидается как стандартная граната, но при этом прилепляется к любым статическим объектам. Через некоторое время взрывается и бьет находящиеся в радиусе взрыва объекты и противников электричеством. Мелких дронов граната замыкает ненадолго, людей же бьет разрядом: и те и другие временно теряют боеспособность и навеки – здоровье.

Внешний вид Commando Pulse Rifle характеризует суть этого оружия: мощь, совмещенная с точностью. Стрельба крупнокалиберными патронами подкреплена возможностью выпуска гранат и ведения высокоточной стрельбы с использованием лазерного прицела. Commando Pulse Rifle – основная боевая единица; ей вооружаются наемники Коалиции, в число которых входит и наш герой. Они обедают с ней, спят с ней и даже моются, кажется, тоже с ней. По-настоящему универсальное оружие, подходящее для ведения боя почти в любых условиях (кроме очень длинных дистанций). При этом Commando Pulse Rifle лишь первый представитель убойной линейки U-Wars. Самые мощные виды оружия – Heavy Assault Gun, Rail Rifle и Launcher. Если с Launcher и Heavy Assault Gun все понятно (это наши варианты ракетницы и минигана соответственно), то с Rail Rifle все интереснее, ведь прототипом этого оружия послужила в том числе знаменитая «рельса» из Quake 2-3. Rail Rifle стреляет металлическими штырями, при этом электромагнитный импульс позволяет им проходить сквозь стены и препятствия; таким образом, одним выстрелом из «рельсы» можно уничтожить нескольких противников сразу.

Не обделены вниманием и массовые сцены перестрелок, где главными героями выступают турели. Турелей в игре две: легкая предназначена для ведения боя с легковооруженными наземными отрядами и дронами, тяжелая зенитная турель отвечает за уничтожение тяжеловооруженных летающих механизмов. Враги в игре используют те же самые виды оружия, что и главный герой, за исключением разве что тяжелой турели. Отдельно упомянем вооружение разнообразных дронов и механизмов. Дроны в U-Wars вооружены как обычными пушками и пулеметами, так и уникальными мощнейшими орудиями (это касается большей частью боссов). Игроку данные виды оружия недоступны, но столкнуться с ними придется.

На этом мы завершаем наш рассказ об оружии в игре. Конечно, далеко не все секреты раскрыты, кое-что пусть останется для тебя сюрпризом, но тем интереснее будет потом играть в релиз, не так ли?! До новых встреч на страницах журнала! ■



Тот самый Rail Rifle: за тонкими укрытиями прятаться бесполезно!

Commando Pulse Rifle, незаменима на поле боя. Лучшая подруга любого наемника.

Электромагнитная фиксирующаяся граната. Очень интересно увидеть ее действие непосредственно в игре.

Зенитная автоматическая пушка предназначена для ураганной схватки с летающими дронами.

Авторы:
Юля Богачева, Максим Михеенко

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ WARGAMING.NET

СДЕЛАТЬ ИДЕАЛЬНУЮ ИГРУ-МЕЧТУ?!

НЕСМОТРЯ НА СКЕПСИС ОТДЕЛЬНЫХ ТОВАРИЩЕЙ, ПЕРВАЯ СТРАТЕГИЯ, ИЗДАННАЯ ЯПОНСКОЙ КОРПОРАЦИЕЙ SQUARE ENIX, ОФИЦИАЛЬНО ВЫШЛА В КОНЦЕ СЕНТЯБРЯ 2009 ГОДА. ВЕДУЩИЙ ЯПОНСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ ВСТУПИЛ В НЕИЗВЕДАННУЮ ДЛЯ СЕБЯ ОБЛАСТЬ ВТОРОЙ МИРОВОЙ.
О ТОМ, КАК ВЕЛАСЬ РАЗРАБОТКА ОДНОЙ ИЗ ГЛАВНЫХ СТРАТЕГИЙ ЭТОГО ГОДА, ПО ГОРЯЧИМ СЛЕДАМ ТЕБЕ РАССКАЖУТ КЛЮЧЕВЫЕ СОТРУДНИКИ РАЗЛИЧНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ КОМПАНИИ WARGAMING.NET.

Виктор Кислый, генеральный директор Wargaming.net.

Павел Ананьев, ведущий гейм-дизайнер Wargaming.net.

Еще в процессе создания основной концепции игры у команды разработчиков возник серьезный вопрос: как сделать такую игру, чтобы она нравилась игрокам во всех отношениях? Хороших военных RTS-игр превеликое множество, но такой, чтобы всем абсолютно все в ней нравилось, пока никто не встречал. Можно долго спорить о том, вероятно ли сделать так, чтобы всех любителей RTS устраивали все элементы игры в сеттинге Второй мировой. Мы в свою очередь попытались вывести свою формулу идеальной игры, чтобы впоследствии использовать ее для создания Order of War. После долгих и утомительных расчетов Wargaming.net была выведена следующая формула: ААА-игра = классический сюжет + захватывающий геймплей + фотореалистичная графика + отличная военная музыка + разнообразный мультиплеер.
За подробностями мы обратились к самым-самым.

1. Сюжет: интересный, реалистичный, достойный.
О самом интересном – о сюжете мы спросили главного идейного вдохновителя игры Виктора Кислого. Вот что он сказал: «Я считаю, что хороший игровой сюжет – это сюжет, который заставляет вас пройти игру до самого конца во что бы то ни стало, несмотря на всевозможные негативные моменты, например усталость после работы или учебы, пресыщенность игрой, личные проблемы и т.д. Это когда, невзирая на все трудности (завтра снова на работу, нужно рано встать, а уже и так два часа ночи), ты в очередной раз проходишь следующий уровень с одной только целью: узнать, что будет дальше».
Можно сказать, что вся наша жизнь – это игра с недописанным концом, поэтому если уж играть в игры компьютерные, то они должны быть максимально жизненными. Вот и мы, играя теперь уже в реальную стратегию Order of War на стороне наших союзников и защищая их от нашествия неугомонных фашистов, делаем доброе дело, увековечивая память героев, без которых, возможно, нас и не было бы. И игра тогда была бы уже совсем другая. Думается, что если бы наши предки могли поиграть в эту игру в те далекие 40-е и таким образом подготовиться к грядущим сражениям или перепланировать их, то, может быть, и не понадобилось бы целых четырех лет, чтобы одолеть врага. Какое количество людей можно было бы спасти от несправедливой смерти, какого количества негатива избежать!
Если посмотреть на все это с другой стороны и попробовать поиграть за германские войска, то реально понять, как сложно воевать на стороне зла и несправедливости, когда весь мир ополчился против тебя. Немецкая кампания заставляет задуматься: а стоит ли претендовать на мировое превосходство? Или все-таки лучше жить в мире со всем миром?
Именно таким был ход мысли некоторых наших разработчиков, когда они работали над сюжетом Order of War.

2. Стратегический геймплей, заставляющий мозг работать.
Вот что думает по поводу геймплея ведущий гейм-дизайнер Wargaming.net Павел Ананьев: «Геймплей – это то самое, ради чего все остальное затевается. То, что держит игрока за самое дорогое и не отпускает его до последней минуты игры, другими словами, удовольствие в чистом виде. Чтобы создать идеальный геймплей, нужно найти матерого профессионала-дизайнера, дать ему волю вольную, шашку и продюсера. На воле дизайнер широко мыслит о главном, изобретает разное, в основном полезное. Шашка нужна, чтобы размахивать ею во время дебатов по основным параметрам игры. Продюсер нужен для того, чтобы возвращать дизайнера с воли на землю и направлять на путь истинный».

Хотя, если говорить серьезно, то несколько рот гейм-дизайнеров действительно воевали между собой, пока наконец не была одержана победа масштабного геймплея, двух кампаний (американской и немецкой), а в мультиплеере еще и советской, пока не были выбраны наиболее интересные с исторической точки зрения миссии. Долго и тщательно изучались всевозможные исторические документы, были перерыты сотни книг, посещено несколько музеев, проинтервьюировано немало историков, а впоследствии выведено достаточно гипотез относительно того, что было бы, если бы все-таки что-то пошло не так, как оно пошло на самом деле. Именно благодаря всем этим гипотезам в некоторых миссиях появилась вариативность в выборе тактик. И тут уж каждый игрок сам должен решать, каким образом проще всего или интереснее всего одержать победу над врагом. Изменить историю кардинальным образом в игре невозможно, но выстроить некие новые модели поведения, которые, вероятно, намного эффективнее, чем те, которые применялись в настоящей войне, вполне реально.

3. Современная реалистичная графика, радующая глаз.

Некоторые фанаты стратегий долго и упорно могут рассказывать о том, что графика в хорошей игре-стратегии имеет не самое большое значение. Согласно их утверждениям, главное в RTS – это геймплей. Так-то оно так, но нам почему-то всегда казалось, что если уж делать игру, то надо в ней все делать как можно лучше. И если возможно сделать хороший геймплей, то почему бы не потрудиться над качественной графикой? Вопрос об идеальной графике мы задали арт-директору проекта Order of War Павлу Стасевичу и получили вот такой ответ: «Для того, чтобы сделать идеальную графику в игре про Вторую мировую, надо изучить не только исторический сеттинг, военную форму, технику, но также и всю материальную культуру, природные особенности конкретного региона. Важно уметь выделить из всего этого общее и частное, важно придать объектам яркий индивидуальный, но в то же время типичный для того временного периода вид».

Поскольку Wargaming.net приняла решение сделать игру максимально реалистичной, то и танки, и солдаты, и поля сражений, а также весь окружающий ландшафт прорисовывались как можно детальнее. Художники старались вырисовывать чуть ли не каждую травинку, и если ты воспользуешься во время игры опцией «кинематографическая камера», то в этом убедишься.

Павел Стасевич, арт-директор Order of War.

Алексей Герасимович, ведущий программист мультиплеера.

4. Музыка: подходящая | и приятная на слух.

Что касается талантливых программистов, художников и гейм-дизайнеров, то таких в Белоруссии немало. В этом отношении нам повезло. Но вот композитора, который смог бы написать музыку к игре по мотивам Второй мировой войны, к сожалению, не нашлось. Все-таки не такая большая страна, да и музыку, наверное, сложнее написать, чем какой-либо код. Здесь нужно ждать, пока придет муза. Ждать у нас времени не было, поэтому пришлось искать композитора за рубежом. И тут мы решили не изобретать велосипед, а обратились к самому настоящему специалисту в области написания музыки для компьютерных игр – Джереми Соулу (Jeremy Soule).

Джереми говорит: «Мне льстит то, что многие считают меня успешным! Я начал чувствовать себя успешным в музыке еще тогда, когда, будучи подростком, косил газоны и разносил газеты, чтобы выплатить кредит за оборудование. Обычно я просыпаюсь с огромным количеством энергии или оптимизма, в противном же случае пробую настроить себя на позитивный лад. В тяжелые дни пытаюсь выйти на улицу и послушать Брамса в течение нескольких минут. Брамс меня еще никогда не подводил. Мысль о том, что в музыке есть такая великолепная красота, всегда вдохновляет».

5. Многопользовательский режим – возможность воевать с реальными людьми.

Мультиплеер, конечно же, был одной из самых непростых задач при разработке игры. Алексей Герасимович, ведущий программист многопользовательского режима, говорит: «Самое сложное при создании многопользовательского режима – это выстроить грамотный баланс разных армий, попытаться предугадать возможные тактики реальных игроков и создать карты, изначально не дающие преимуществ ни одному из противников».

С самого начала было принято решение создать такой режим игры, который стал бы своеобразным живым организмом, мог расти и развиваться, обрастать новыми возможностями и адаптироваться к реалиям, которые невозможно предвосхитить заранее. Данный режим призван угадывать поведение реальных игроков и адаптироваться к нему, и нам было довольно непросто реализовать и совместить все это в одном сложнейшем программном коде. Человеческий мозг непредсказуем, но мы, естественно, старались сделать все возможное и невозможное, чтобы помочь осуществить разнообразные планы и замыслы игроков. Ну, создать игру-мечту мы все-таки попробовали, а решать, насколько хорошо это удалось, все равно не нам. В любом случае от лица Wargaming.net мы хотели бы пожелать всем игрокам получить в новом году максимально возможное количество приятных ощущений, трансформирующихся в позитивный настрой в реальной жизни. За победу!

На этом мы заканчиваем дневники разработчиков, посвященные игре «Order of War: Освобождение». Редакция выражает огромную благодарность всему коллективу студии за подготовку цикла материалов.

Авторы:
Лена Носова, Максим Михеенко

МИР ТАНКОВ

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ. СИСТЕМА ПОВРЕЖДЕНИЙ

НА СОСЕДНЕМ ЭТАЖЕ WARGAMING.NET МЕЖ ТЕМ В ЭТОТ САМЫЙ МОМЕНТ РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ ПРОЕКТ СОВЕРШЕННО ИНОГО КАЛИБРА. ПРОЕКТ-ЭКСПЕРИМЕНТ, ПРОЕКТ-НАДЕЖДА, ПРОЕКТ ПОД ГОВОРЯЩИМ НАЗВАНИЕМ «МИР ТАНКОВ» (WORLD OF TANKS). ЭТО ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ЭКШЕН С МАСШТАБНЫМИ ТАНКОВЫМИ СРАЖЕНИЯМИ. ПРИЧЕМ СРАЖАТЬСЯ В НЕМ НУЖНО БУДЕТ «ПО-НАСТОЯЩЕМУ» – С ЖИВЫМИ ПРОТИВНИКАМИ, БОК О БОК С ДРУЗЬЯМИ-КОЛЛЕГАМИ, КАЖДЫЙ НА СВОЕМ СОБСТВЕННОМ ТАНКЕ. ТАНКОВ В ИГРЕ МНОГО, СОВЕРШЕННО РАЗНЫХ, ЛЮБОЙ МОЖНО МОДЕРНИЗИРОВАТЬ, РАЗУКРАШИВАТЬ И ПОЛИРОВАТЬ НА СВОЙ ВКУС. ПРЕДСТАВЛЕНЫ ТАНКИ ПЕРИОДА ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ, ПРИЧЕМ НЕ ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ МАШИНЫ, НО И СУЩЕСТВОВАВШИЕ ТОЛЬКО В ВИДЕ ПРОТОТИПОВ И ЧЕРТЕЖЕЙ. РАССКАЗЫВАТЬ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ ИЗ «МИРА ТАНКОВ» ТЕБЕ БУДЕТ ТОВАРИЩ ГОРЛОВИН-БАЧКОВ, УВАЖАЕМЫЙ ЭКСПЕРТ С МИРОВЫМ ИМЕНЕМ И ГЛАВНЫЙ КОНСУЛЬТАНТ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГРЫ.

ПОСОБИЕ ПО ТАНКОСТРОЕНИЮ ГОРЛОВИНА-БАЧКОВА

Данное учебное пособие содержит базовые сведения по танкостроению и применению танков на поле боя. Оно предназначено для широкого круга лиц. Тщательное изучение его позволит будущему танкисту-любителю получить представление о танках различных классов основных школ танкостроения, научит в полной мере использовать боевой потенциал машины, а также бережно относиться как к государственному, так и к личному боевому имуществу. Кроме собственно танкостроения автор пособия уделил внимание широкому спектру вопросов, имеющих косвенное отношение к основной теме пособия, но тем не менее значимых в данном контексте.

ГЛАВА 4. ФИЗИКА «МИРА ТАНКОВ». СИСТЕМА ПОВРЕЖДЕНИЙ

Где та грань, которая разделяет мега-фан-аркаду и гиперреалистичный симулятор? Где та граница, где встречаются забойный hack & slash и интеллектуальный расчет и заключают союз на века? Мы знаем ответ – на линии фронта «Мира танков».

Хит-пойнты нашли свое место и в нашей игре, но все не так примитивно, как в большинстве ММО. Здоровье убывает в процентном отношении, однако огромное значение имеет то, куда ты целишься (и, конечно, куда попал в конечном итоге), а также к каким повреждениям это может привести. Поскольку мы стараемся придерживаться технической достоверности, каждая боевая машина имеет свои особенности в этом отношении. Проведем разбор попаданий и их влияния на повреждения на примере танка БТ-2.

Танк БТ-2, представленный на иллюстрации, относится к классу легких. На данной модификации танка стоит пушка 37мм 5-3, а его масса составляет 10.2 т.

В башне располагались командир танка и наводчик, соответственно попадание в нее приведет к их гибели. Попадание в ствол пушки выводит ее из строя. Если тебе удалось удачно навести прицел на стык корпуса и башни, то последнюю может заклинить и ты лишишься возможности ею вращать. Удачное попадание выведет из строя также приборы наблюдения, что означает почти полную слепоту танка.

БТ-2 – одна из самых ранних моделей советских танков, поэтому базовой системой сообщения были флажки. Однако ты волен проапгрейдить свой танк и заполучить рацию, которая находится рядом с механиком-водителем в передней части корпуса. Попадание в данную часть танка может привести к безвременной гибели этого члена экипажа и к повреждению рации.

Модель повреждения танка БТ-2.

Корма корпуса вмещала моторно-трансмиссионный блок и бензобак. Попадание в моторно-трансмиссионный блок замедляет либо обездвиживает танк. А теперь о бензобаке... Дело в том, что для БТ-2 использовался высокооктановый авиаци-

(Здесь и далее) Карта Малиновка. СУ-152 уже занял позицию, его собрат СУ-100 (на заднем плане) еще только ищет тактически удобное местечко.

онный бензин, обладающий высокой пожароопасностью. Так что, если ты получил подобное повреждение, бой для тебя однозначно идет к концу.
Боекомплект располагался в корпусе машины по бокам и у задней стенки, разделяющей отсек экипажа и двигатель. Надо ли говорить, к чему приводит попадание в эту часть танка? И наконец, ходовая часть. Попадание в подвеску, катки или гусеницу обездвиживает твоего стального друга.
Подведем итог. При сохранении системы «общего здоровья», которое выражается в процентах (и интерфейс сообщает, сколько здоровья осталось у вашего противника), в «Мире танков» реализована максимально приближенная к реальной система повреждений, то есть ты можешь повредить отдельный узел боевой машины; степень урона зависит от степени значимости узла «для жизни». Также учитываются такие моменты, как тип снаряда, угол прицела, угол наклона брони и т.п. Приглашаем тебя в бета-сражения «Мира танков», чтобы опробовать вышесказанное на стальной шкуре своей собственной боевой машины.

Примечание 1. Безусловно, существует разделение на критические повреждения и повреждения, с которыми «еще можно жить».

Примечание 2. Если боевая машина получила нефатальный урон, то через некоторое время работоспособность модуля восстановится, однако функционировать он будет хуже. Выведенный из строя член экипажа будет вылечен только по окончании боя, хотя в будущем возможно лечение одного из танкистов с помощью аптечки.

Примечание 3. При облическом движении танка (то есть, если танк противника идет не в лоб, а по траектории, перпендикулярной направлению движения твоего танка) наводчику придется целиться с упреждением. ■

А ТЕПЕРЬ ВНИМАНИЕ! Контрольный вопрос, ответ на который позволит вам получить приз от «Мира танков»: *«Какой самый большой танк Второй мировой войны имел самое маленькое название?»*
Первые пятеро, правильно ответившие на вопрос, получат фирменные майки «Мира танков». А самый первый получит специальный приз – фирменную флешку «Мира танков». Ждем ваших ответов на community@worldoftanks.ru.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ НА КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ НОЯБРЬСКОГО НОМЕРА И ПРИЗЕРЫ
Приводим ответы победителя конкурса МАКСИМА НИКУЛИНА.
Вопрос 1. Какая особенность поздней немецкой школы танкостроения стала причиной начала драки?
Ответ: На ходовой части немецких танков, таких как PzKpfw VI Тигр и PzKpfw V Пантера, катки располагались в шахматном порядке, благодаря чему боевая машина имела ряд преимуществ перед танками с традиционной ходовой частью. Это такие преимущества, как плавность хода и меньший износ резиновых блиндажей. Однако подобное расположение катков в несколько раз усложняло процесс производства и эксплуатации и увеличивало вес танка. Так, для замены одного катка из внутреннего ряда требовалось демонтировать от трети до половины внешних катков.
Вопрос 2. Назовите все известные фамилии и псевдонимы упомянутого штандартенфюрера СС.
Ответ: Макс Отто фон Штирлиц (нем. Max Otto von Stierlitz), оперативный псевдоним Максим Максимович Исаев, настоящее имя Всеволод Владимирович Владимиров, при оперативной работе в VI отделе РСХА (Главное управление имперской безопасности) использовал псевдонимы Брунн и Бользен, также в ходу были различные варианты имени Максим: Макс, Массимо и др.

Мы поздравляем МАКСИМА НИКУЛИНА с заслуженной победой. Он получает фирменную флешку «Мира танков» и фирменную же майку.
Правильные ответы на контрольные вопросы дали также НАДЕЖДА АХТЕРЯКОВА, ИВАН МАШКОВ, АЛЕКСЕЙ ПОНОМАРЕВ и АЛЕКСАНДР РЫЖИКОВ. Они получают фирменные майки «Мира танков».
Спасибо!

Стремительный легкий танк А-20. Приехал, выстрелил, удрал.

БТ-2. КРАТКАЯ ИСТОРИКО-ТЕХНИЧЕСКАЯ СПРАВКА
БТ-2 – советский легкий колесно-гусеничный танк. Первый танк семейства БТ (сокращение «БТ» означает «Быстроходные танки»). Выпускался в 1932–1933 гг.
К 7 ноября 1931 года удалось построить три опытных образца, два из которых участвовали в параде в Москве, а у третьего танка возник пожар в моторном отделении. После этого у руководства РККА возникли сомнения по поводу целесообразности производства танка, однако в итоге было решено его продолжить. Танкостроители столкнулись с большим количеством трудностей, связанных с производством качественной брони, формированием из нее корпуса и башен, отсутствием двигателей и вооружением. Постепенно производственные проблемы были решены.
Впервые БТ-2 пошли в бой в конфликте на реке Халхин-Гол. Затем они принимали участие в боях за Западную Украину и Белоруссию. Значительное их количество участвовало в советско-финской войне. Постепенно, по мере насыщения войск более совершенными танками БТ-2 стали рассматриваться скорее как учебные. В мае 1940 года все 597 находящихся к тому времени на вооружении РККА танков БТ-2 было решено «оставить как учебный парк до полного износа». С началом боевых действий в 1941 году все находившиеся в войсках в качестве учебных машин танки БТ-2 поставили в строй. Но эти устаревшие и изношенные машины были в большинстве своем быстро потеряны. Хотя есть данные, что некоторое количество БТ-2 участвовало в Московской битве, в боях 1942–1943 гг., а также несколько таких машин имелось на Ленинградском фронте (по некоторым данным, они воевали еще в 1944 году).

Драматическая пастораль – по пояс цветущие травы, гибнущий Т-44... Ах, не детализация – поэзия!

СУ-14 в перерывах между залпами предается мечтам о мирном занятии. Ну вот хотя бы зерно на мельницу возить. Но надолго ли ее хватило бы с таким-то темпераментом?

Автор:
Николай Третьяков

EDITORIAL

Привет!
За окном февраль (на самом деле конец декабря, но это уже тонкости редакционной жизни), а значит, время подводить итоги прошедшего года. Итоги эти вряд ли были бы полными без упоминания дивного квеста «Машинариум» про глазастых роботов, одиночество и телескопические конечности. Автор независимых квестов Samorost и Samorost 2 Якуб Дворски (Jakub Dvorsky) наконец-то сделал игру, отвечающую абсолютно всем существующим и несуществующим стандартам квестового качества: и сделал это, словно в насмешку, на технологии Flash. Говорят, жанр квестов умирает. Говорят, Дворски – тот, кто будет ответствен за его возрождение. Почему? Читай в материале Александра Барышникова.

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики

LEVEL UP!

01

ЭКСКУРСИЯ В 1980-Е

РАЗРАБОТЧИК: titch007uk **ИНТЕРНЕТ:** www.newgrounds.com/portal/view/518030

Зачастую инди-игры – провозвестницы будущего. Зачастую в них содержатся геймплей-концепции, которые вырастают во всякие игры n + 3 года, где n – год текущий.

Level-Up! совсем не такая. Это экскурсия в прошлое для поколения нулевых (и десятых, учитывая время выхода номера). Если бы создателей этой флешки перенесли в год n – 30, они бы стали крестными дедушками индустрии. N – 25? Вписались бы со своей игрой в инновационную консоль Nintendo Entertainment System. В общем, дорогие самые юные читатели, в такие игры резались ваши мамы и папы.

Ага, звуки в них были именно настолько резкими, и нужно было постоянно ПРЫГАТЬ (ага, в основном над лавой). И собирать, допустим, кристаллы, как в Level-Up!. Если вас за этой игрой увидят родители, не пугайтесь, когда, смахнув слезы, они начнут вспоминать про грибы. Это были хорошие грибы. Кстати, папы-мамы могут посоветовать вам напрыгивать на плохишей (я совершил эту ошибку). Не надо. Девочка-протагонист Level Up! абсолютно травоядная. Зато у нее есть двойной прыжок сантехника и бешеная скорость синего ежика. Ну не есть, а появляются, если выполнит задание круглолицых или купит за кристаллы у жадных квадратных, которые враждуют с округлорожими.

Я говорил, что инноваций в Level-Up! нет? Ну, не совсем так. Они есть, просто они для года n – 25. Вы не запрыгиваете на платформу? Попрыгайте, потренируйтесь, подрастите скилл. «Прямо как в Wizardry!» – удивятся родители. А вы не обращайте внимания, вы прыгайте. Потому что нужно допрыгать до конца за ограниченное время («Принц» – раздастся у вас за спиной; это они про вас, конечно же). Иначе героиня проваливается в сон, где ее достает главный злодей, которого хочется стукнуть, но нечем. А с утра все сначала. Да, старые игры были примерно такими же садистскими. Чего злодею надо? Идите по уровням, может, и узнаете. Да, вот так и мотивировали игроков в старину. Дойдите до конца экспозиции, не пожалеете. ■

MACHINARIUM

02

ЖЕЛЕЗЯКИ

РАЗРАБОТЧИК: Amanita Design **ИНТЕРНЕТ:** www.machinarium.net

Маленький робот с изменяемой геометрией талии внезапно обнаруживает себя в центре свалки; состояние полуразобранное, намерения бессвязные, из потенциальных компаньонов под боком лишь пластмассовый клоун и безнадежно влюбленная в него сервоприводная крыса. Так начинается Machinarium (в наших широтах также известный как «Машинариум»), главная игра в жизни чешской инди-студии Amanita Design. Ранее чехи, озаглавившиеся «Мухоморами» (см., например, класс аманитовых в энциклопедии), трудились над крохотными дзен-турами по глубинам микрокосмоса, временами помогали гигантам вроде BBC и Nike развлекать интернет-общественность, а затем словно вспомнили, что проживают на родине слова «робот»... И вот, пожалуйста: отправляют нас в ретрофантастический мир увядающего прогресса, раскрошившегося бетона и вездесущей ржавчины, что яростно разъедает тамошнему населению шарниры и сочленения. Новая вселенная собрана «без единого гвоздя», строго по старинке: рисованные вручную задники с миллионами мелких деталек, плоские персонажи, мыслепузыри вместо банального «озвучено профессиональными актерами», Adobe Flash. Что такое полигон, никто, кажется, не в курсе. Да и зачем, собственно? Даже Disney утомился дутым трехмерьем и вернулся к классической рисованной анимации (см. The Princess and the Frog), а Amanita Design от старых методов никогда и не отрекалась. (В этом месте романтически настроенная студентка-второкурсница обязательно написала бы вам много букв про «море эмоций в мире, лишенном людей» и про то, что «любовь в конечном счете всегда победит бомбу», но под рукой такой студентки не оказалось, поэтому в тексте ни слова о чувствах.) Если, хорошенько размахнувшись, ударить по заводному миру, где счастливо проживают механические муэдзины и электрические окошки, здоровенной дубиной (вообразим на секунду, что в вас внезапно проснулась кровь северных конан-варваров), Machinarium разлетится на сотню фрагментов, каждым из которых можно упиваться до бесконечности: влюбленные, но разлученные роботы, уморительные увальни-злодеи, злые пазлы, винтажные Space Invaders и, конечно же, изумительная музыка, о которой хочется сказать так много, что лучше уж смолчать и поскорее направить вас на сайт композитора – Томаша Дворака (Tomas Dvorak, fjoex.cz/en/audio.html). Поверьте, лучше один раз услышать, чем десять раз перечитать. Если же сложить все кусочки воедино (место варвара занимает гениальный слесарь-сварщик), то получим адвенчуру, гудящую и искрящуюся собственной олдскульностью, совершенную во всем, кроме одного момента: уж больно быстро заканчивается. Шесть часов восхищенного кликанья мышкой – и ты уже за финишной чертой. Коллективным глазом Amanita Design насмешливо взирает на гонку технологий в индустрии развлечений как на нечто не то чтобы бесполезное, но бессмысленное. Каждое их творение – словно очередной аксиоматический пункт в теореме, доказывающей, что для создания безоговорочного шедевра вовсе не нужно мчать впереди паровоза, груженного шейдерами, гигагерцами и прочей индустриальной белибердой; вполне достанет примитивной веб-платформы и небольшой группы увлеченных людей.

Прискорбный факт: урожай действительно хороших приключений в этом году то ли сгорел, то ли был пожран проклятым долгоносиком – взгляду не на что упасть. Machinarium эту трагическую ситуацию исправляет всеми силами, а это дорогого стоит. ■

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ИНДИ-ИТОГИ 2009

BRAID

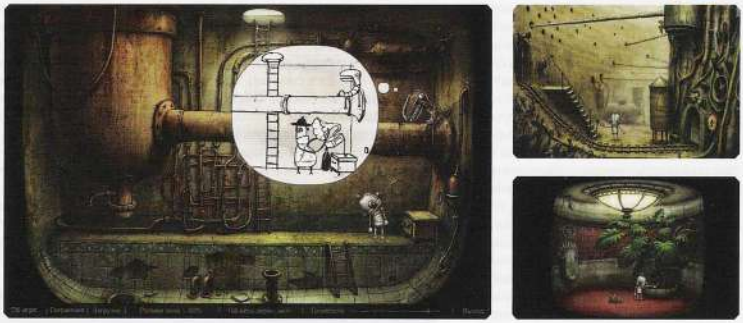
01

Braid звучит, выглядит и играется слишком хорошо, чтобы существовать в этой вселенной. Акварельные пейзажи, волшебная симфоническая музыка и революционное управление временем. Человек в костюме, которого зовут Тим, ищет свою Принцессу – и это один из лучших сюжетов года, хотя и подается он в простых текстовых зарисовках. Для путешествий между мирами нужно собирать кусочки мозаики, чтобы в доме, построенном на пороге ядерного заката, открывались новые двери. Это слегка сложнее, чем звучит на словах, но это того стоит. ■

MACHINARIUM

02

Бесконечно милый независимый квест про приключения глазастого робота на планете-свалке. Чего-то иного от разработчиков Samorost и Samorost 2, студии Amanita Design и лично Якуба Дворски (Jacub Dvorsky) ожидать было затруднительно. Нарисованный от руки, бережно завернутый в оболочку Flash-плеера и невероятно изобретательный, Machinarium кончается (это, видимо, главная беда инди-игр-2009) слишком быстро, чтобы выйти из категории «сказки на ночь». Но это, видимо, только к лучшему. ■



CANABALT

03

Монохромный марафон офисного служащего по бесконечным крышам, на заднем плане активно ведут какие-то боевые действия огромные шагающие роботы. Удивительная штука, по художественной выразительности удельвающая Mirror's Edge и абсолютно все free-running-платформеры, вместе взятые. Хочется запускать еще и еще, чтобы снова бежать навстречу ветру. ■

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК СЕМНАДЦАТЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер, художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал и работает над созданием арта для «Disciples 3: Ренессанс», «Санитаров подземелий», Damnation и неанонсированных игр. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и CGTalk.ru' MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

Всем привет! Ни для кого не секрет, что компьютерные игры становятся все более совершенными. Более детальными, более качественными, наконец, более реалистичными. Бюджеты растут в геометрической прогрессии, число людей, работающих над игрой, тоже. Да и количество необходимого в работе софта увеличивается с каждым днем: если в середине 90-х связка из 3ds max + Photoshop справлялась с 99 процентами работы, то сейчас в стандартный набор уважающего себя игрового художника добавились Zbrush, Unreal 3 Engine, Topogun и, скажем, BodyPaint3D. При всем при этом успешному художнику сегодня крайне важно знать и основы анатомии, и материаловедение, и секреты правильного освещения. И даже курсы по наложению макияжа порой не будут лишними (я не шучу). Если, скажем, всего десять лет назад одна-единственная диффуз-текстура 512x512 пикселей с намертво приклеенными тенями и бликами отвечала за всего трехмерного персонажа, то сейчас такого рода текстуры уже «выросли» до разрешения 2048x2048 и помимо диффуза обязательна карта нормалей и спекуляра. Лица в играх и вовсе выглядят как живые. А значит необходимо понимать, как реалистично воссоздать фактуру материала, и уметь создавать мир без каких-либо условностей или ограничений. Дальше все будет еще сложнее: с выходом нового поколения игровых консолей и видеокарт (когда DirectX 11 войдет в массы) требования к игровым моделям станут выше.

Но важно и другое. Именно сейчас, именно сегодня у тебя есть все (!) необходимые ресурсы, чтобы успеть запрыгнуть в поезд игрового искусства подготовленным. В середине 90-х игровые художники только начинали творить, постигали все методом тыка и, по сути, варились в собственном соку. В 2010-м ты найдешь в интернете абсолютно все: от подробнейших видеоуроков до советов лучших разработчиков; любую вышедшую игру можешь «вскрыть» редактором и посмотреть исходники, модели и текстуры; наконец, у тебя есть возможность каждый месяц читать «Мастера» и в свободное от учебы или работы время пробовать себя на ниве любительских разработок с коллективами, разбросанными по всему миру. Что нужно еще? Только труд и желание. Выключай, наконец, лемурчика внутри себя – мир компьютерных игр манит и ждет тебя, как никогда раньше.

В текущем свитке мы подробно рассмотрим секреты создания игровой графики для Disciples 3. Если бы такого рода материал мне удалось прочитать несколько лет назад, когда я был молодым читателем журнала, «играющим» в 3ds max по вечерам, я стал бы профессиональным игровым художником гораздо раньше.

Как обычно, жду твоих писем с работами, отзывов и предложений по каждому выпуску «Мастера Лоуполи» на электронный ящик BeyondDark@mail.ru. Лучшие работы мы опубликуем в нашей рубрике, а о юных талантах расскажем многотысячной аудитории журнала. Дерзай!

DISCIPLES 3: ПО ГОРЯЧИМ СЛЕДАМ

В конце прошлого года вышла долгожданная «Disciples 3: Ренессанс» – эпический проект с потрясающим визуальным стилем. Можно много и долго спорить о том, чего игре не хватает и что можно было бы сделать лучше, но в одном и геймеры, и критики сходятся: мрачный готический стиль ей очень идет. Мы с нетерпением ждали релиза и теперь можем смело рассказать тебе о том, как создавался потрясающий арт для игры. У нас в гостях арт-директор компании .dat, работавший над Disciples 3 с самого старта проекта, – Николай Ковалев. Ему слово.

КАК ЭТО БЫЛО СДЕЛАНО?

В самом деле как? Как в двух словах (или на десяти отведенных страницах) описать весь сумасшедший объем работы над игрой, который перелопатил за четыре с хвостиком года коллектив из двадцати (в среднем) человек?

Одной из основных и наиболее «видимых» областей работы является труд игровых художников. Именно качественно сделанная работа художника нужна журналистам для ярких статей, и именно она заставляет обильно пускать слюну потенциального игрока, бросившего беглый взгляд на монитор с игрой.

Художники в игровой индустрии бывают разные. В первую очередь это художники по концептам, трехмерные моделеры и художники по текстурам. Также не стоит забывать о художниках по спецэффектам (FX). Мы коснемся технологии производства игрового контента от эскиза до финальной модели на реальном примере. Каждая игровая модель, будь то старинный сундук или прекрасная эльфийка, проходят примерно одни и те же стадии производства:

1. Эскиз, выполняемый концепт-художником. Лучше всего, если он будет максимально детализированным, с нескольких ракурсов. Обычно эскиз делается в Adobe Photoshop или Corel Painter с помощью планшета, но нет никаких препятствий, чтобы сделать его карандашом или акварелью на бумаге, либо маслом на холсте.
2. Трехмерная модель, которую делает художник по моделям (моделер) в программах уровня 3ds max или Maya.
3. Текстура, выполняемая художником по текстурам – текстурщиком в Adobe Photoshop.

В этом материале мы раскроем pipeline (технологический процесс) создания одного из так называемых лидеров расы людей в игре Disciples III – Воительницы.

MILESTONE 1: ЭСКИЗ

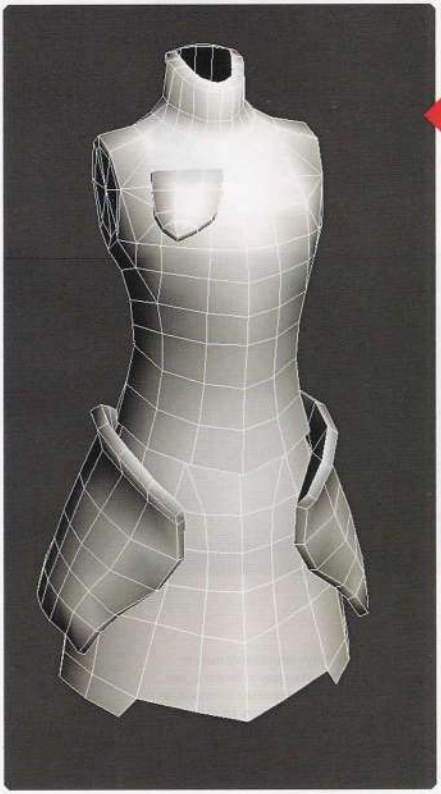
Обрати внимание: эскизов для персонажа нарисовано целых шесть! Поскольку лидеры рас в игре могут переодеваться, требовалось сделать несколько разных моделей одного и того же персонажа. Процесс переодевания требует, чтобы персонаж был «разобран» на части: голову-шлем, туловище, руки до локтей, руки от локтей, ноги до коленей – штаны, ноги от коленей – сапоги. Очень важно, чтобы дизайн персонажа учитывал места разрывов. Художнику нужно по мере возможности предусмотреть в этих местах швы (браслеты, ремешки, границы между элементами, например кольчужную рубашку и наручь). Также необходимо сделать любую запчасть подходящей не только к «своему» комплекту запчастей, но и к остальным двум. То есть, например, руки с наплечниками от первого комплекта должны подходить ко второму и третьему, и нужно, чтобы все это смотрелось органично. Таким образом, с одной стороны, художнику следует пытаться сделать оригинального и красивого персонажа, с другой – его творческая

свобода ограничена чисто техническими требованиями. Художник не может рисовать элементы, которые не могут быть хорошо санимированы (с учетом текущих ограничений), потребуют слишком большого количества полигонов в модели или неоправданного расхода текстурной памяти. Грубо говоря, концепт-художник не должен чересчур увлекаться творчеством как таковым, его задача – не самоценное произведение искусства, а материал для игры. Хотя самоценные вещи тоже иногда бывают нужны, например постеры для журналов, где единственным ограничением, по сути, является требование достижения нужного «wow-эффекта».

Другая сложность – традиционная навороченность персонажей вселенной Disciples. Одной из главных задач разработки было не уронить знамя художника первых двух частей игры Патрика Ламберта (Patrick Lambert) и сделать наших воительниц и воителей такими же детализированными и богато украшенными, как и у него. И смею надеяться, нам это удалось.

Возьмем в качестве примера туловище Воительницы – то, на котором кираса с драконами. Эскиз кирасы, после того как его отрисовал концепт-художник, попадает на стол к художнику по моделям (моделлеру).

ВАЖНОЙ ЗАДАЧЕЙ БЫЛО НЕ УРОНИТЬ ЗНАМЯ ХУДОЖНИКА ПЕРВЫХ ЧАСТЕЙ ПАТРИКА ЛАМБЕРТА И СДЕЛАТЬ НАШИХ ВОИТЕЛЬНИЦ ТАКИМИ ЖЕ ДЕТАЛИЗИРОВАННЫМИ И БОГАТО УКРАШЕННЫМИ



Отдельно представлена трехмерная модель туловища Воительницы.

MILESTONE 2: ТРЕХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

Существует масса программ, в которых можно успешно создавать трехмерные модели. Это и Silo, и Maya, и XSI, и множество других. Чем программа универсальнее, тем она дороже. В нашем случае это 3ds max – программа, которая не нуждается в представлении; о ней знает любой, кто хотя бы интересовался трехмерной компьютерной графикой.

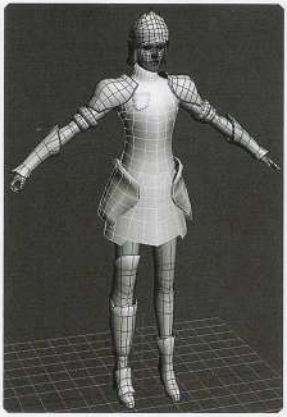
Как создается модель? Независимо от того, в какой программе ты работаешь, операции, которые проделывают моделлеры над объектом, по сути одни и те же. Практически всегда дело начинается с банального трехмерного кубика, который рассекается на все большее и большее количество граней-полигонов. В работе моделлера главное даже не то, как он придет к конечному результату (хотя выбранный путь влияет на скорость создания модели, что немаловажно), а то, чтобы модель соответствовала эскизу, соблюдались пропорции и анатомичность фигуры (если это человек или животное).

Здесь нужно сделать небольшое лирическое отступление. Дело в том, что игровая индустрия очень приветствует, когда сотрудник не зацикливается на каком-то технологическом этапе. Неплохо, если художник по моделям, художник по текстурам и просто художник одно и то же лицо; это благотворно сказывается на скорости и качестве работы сотрудника. Если моделлер умеет еще и рисовать руками, то, скорее всего, не допустит косяков с пропорциями и анатомией. Если он знает, как делать текстуры на модель или даже сам собирается их разработать, то правильно разложит развертку (UV). Если моделлер хотя бы в общих чертах разбирается в анимации, он не допустит ошибок в топологии модели (расположении вершин, граней и ребер, образующих модель). Чтобы четче усвоить это, создай в 3ds max два примитива: Sphere и GeoSphere. Мы специально не показываем этот маленький тест в виде иллюстрации – попрактикуйся сам и прекрасно поймешь, что мы имели в виду. Посмотри, форма одна и та же – шар, но как по-разному выглядят грани, образующие его! При анимации не должно быть некрасивых искривлений, вызванных неправильной топологией. А если модель будет текстурироваться посредством Zbrush (смотри следующий этап), то лучше сделать ее удобной для этого: состоящей из примерно одинаковых четырехугольников, близких к квадрату. И уже затем, после текстурирования в программе цифрового скульптинга, вновь вернуть ненадолго трехмерную модель 3D-художнику, чтобы он ее оптимизировал. Оптимизация тоже очень важная часть работы моделлера, поскольку в любой игре есть ограничения по количеству полигонов в модели. В Disciples 3 это в среднем 3–5 тысяч полигонов на персонажа (есть персонажи и более «тяжелые», но их немного, и вопрос о каждом решался отдельно). Полигоны – треугольники. Если ты работал с трехмерной графикой, то наверняка знаешь, что любая модель состоит из треугольников. Полигоны любой другой формы – это просто условность, принятая для удобства в работе. По сути они являются группами из нескольких треугольников. Например, четырехугольник – это два треугольника с общей стороной. Поэтому, когда речь идет об ограничениях по поли-

гонажу, имеются в виду именно треугольники – единственная фигура, которая задает плоскость.

Если ты еще раз внимательно посмотришь на скриншот к текущему майлстоуну, то увидишь, что у персонажа грани, из которых он состоит, неодинакового размера. Детализация в одних местах гораздо выше, чем в других. Это не случайно. У человека в первую очередь обращаешь внимание на лицо и руки (об этом знает любой художник), поэтому кисти рук, лицо и верхняя часть туловища сделаны с максимальной детализацией. На нижней части туловища и на ногах граней уже меньше. И совсем по минимуму их должно быть в плохо видимых частях, таких как внутренние поверхности наплечников, разнообразных щитков, шлема, юбки и т.д. Вообще, оптимизация моделей идет главным образом за счет подобных мест, которые игрок будет видеть нечасто и мельком. Важно понимать, что вышесказанное напрямую зависит от игрового дизайна, в частности, от поведения камеры в игре – насколько близко она будет подлетать к персонажу и какие ракурсы брать. Поэтому данный вопрос нужно постоянно и максимально подробно обсуждать с геймдизайнерами, которые должны хотя бы в общих чертах решить подобные проблемы до того, как художники приступят к первым моделям.

Весьма облегчает жизнь «трехмерному» художнику использование стандартных болванок-моделей. Например, нет смысла каждый раз заново создавать человекоподобную модель. Достаточно сделать одного мужчину и одну женщину, чтобы получить любого человекоподобного персонажа путем немногочисленных манипуляций. Проще «выдавить» кирасу Воительницы из туловища стандартной модели, чем заново городить с нуля целую Воительницу. Таким образом сокращается время производства персонажей.



А вот как все выглядит в сборке с остальными частями комплекта.

MILESTONE 3: РАЗВЕРТКА (UV)

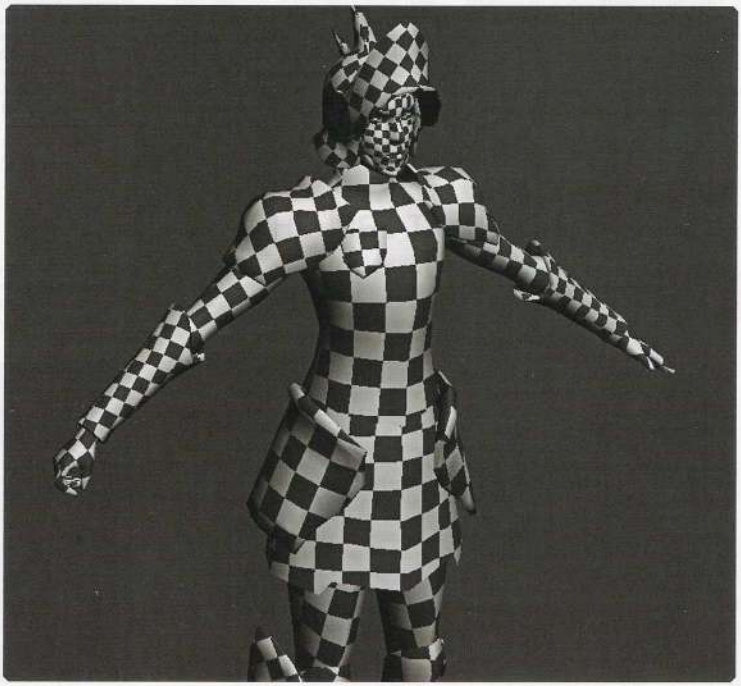
Что такое UV-координаты? Это координаты проекций вертексов модели (вершин полигонов, из которых состоит модель) на текстурном листе. Не поняли? Тогда по-простому: есть готовый костюм, а есть выкройка костюма. Вот эта выкройка, разложенная на листе, и есть UV. Для развертки используется модификатор UnwrapUV в том же самом 3ds max либо какая-нибудь специализированная программа, например UV Layout или Deep UV.

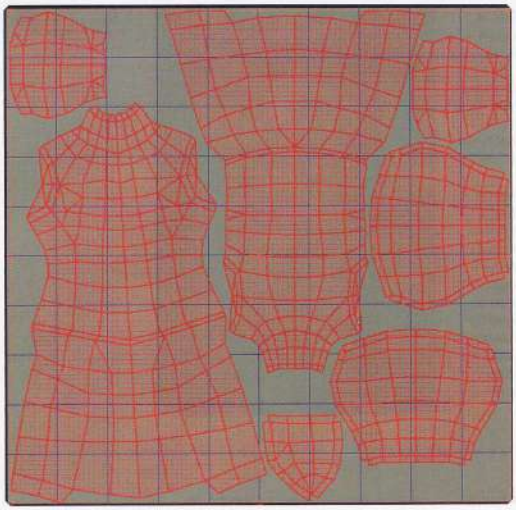
Когда мы раскладываем «ювишки», важно иметь в виду три детали.

1. Место на текстурном листе важно и дорого – раскладываем максимально компактно. Минимум пустого места на «квадрате».

2. Разные лоскуты имеют разную ценность. Например, внутренняя сторона наплечника почти такая же по размеру, как внешняя, но она в игре практически не видна. Поэтому нет смысла отводить на нее столько же места на текстуре, как под внешнюю. На скриншоте это отчетливо видно. Это тот же самый вопрос оптимизации, что и при моделировании. И, кстати, одна из причин, по которым нельзя было обойтись автоматической раскладкой. Компьютер ведь не понимает, что для нас важно, а что второстепенно, поэтому в большинстве случаев для качественного результата без ручной работы не обойтись.

3. Границы лоскутов – швы желательно загонять в какие-нибудь малозаметные места и вообще всячески маскировать текстурой. Пускать по границе шва разнообразные ободки, пояски, браслетики, окантовки, собственно швы (которые есть на одежде). Если текстура не замаскирует границы лоскутов, модель будет выглядеть неопрятно, некрасиво и халтурно. Если шов идет в заметном месте и замаскировать его невозможно (такие места могут быть, к сожалению, в области головы), то нужно проследить, чтобы полигоны, при-





UV персонажа, разложенные с помощью 3ds max.

Лицо – зеркало души. Это правило действует и в мире полигонов и текстур.

мыкающие к шву с обеих сторон, имели примерно одинаковый размер на текстурном листе. Тогда пиксели на них тоже будут одинаковые, и ты, немного помучившись, сможешь подогнать текстуру в этих местах по цвету, чтобы замаскировать шов.

Очень важно и нужно при раскладке временно назначить на модель так называемый Checker. Это стандартная текстура, представляющая из себя клетку из темных и светлых квадратов. Зачем? Дело в том, что по «чекеру» хорошо определять, насколько качественно разложены UV. При некачественной раскладке квадраты будут сильно деформированы, а линии заметно изломаны. При качественной раскладке квадраты расположатся красиво и максимально близко к «естественной» форме. Кроме того, по их размеру хорошо видно, насколько у тебя отличается детализация (в плане размера текстуры, а не количества полигонов) в разных частях модели: на более детальных местах квадраты меньше, на менее детальных – больше. Когда вопрос с UV окончательно решен, отсылаем модель в ZBrush – и вперед, на следующий этап.

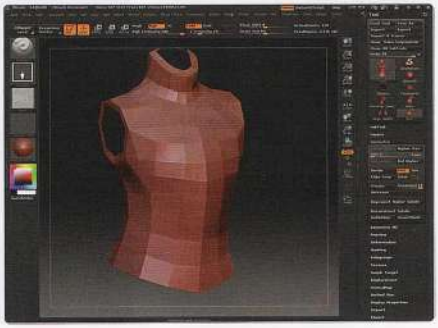
MILESTONE 4: ЦИФРОВОЙ СКУЛЬПТ. ZBRUSH

Никогда! Никогда наши персонажи не выглядели бы так, как они выглядят сегодня в современных играх, если бы не эта замечательная программа. Нет смысла останавливаться подробно на работе с данным, не побоюсь этого слова, великим инструментом. Сие отдельная обширная тема, к которой мы еще не раз обратимся в новых выпусках «Мастера». Но совсем не коснуться ZBrush в данной статье было бы грешно. Сложно судить о том, к какой стадии работы над персонажем в Disciples 3 относится работа в ZBrush. В .dat этим занимались главным образом художники по текстурам и концепт-художники. В данной программе происходит работа с трехмерной моделью, и в то же время она несколько отличается от обычной работы моделлера. Лучше всего подходит определение «цифровая скульптура». В нашем случае цель была следующей – получить качественную текстуру на уже созданную низкополигональную модель.

Укажу несколько нюансов.

1. Модель перегонялась в ZBrush через формат obj.
2. Загонять туловище целиком или разбить его на более мелкие части, зависит от мощности твоего компьютера. Учти, что в Zbrush твоя модель будет в итоге «весить» несколько миллионов или даже десятков миллионов полигонов на самом высоком уровне детализации. Если у базовой модели, взятой из 3ds max, слишком большой полигонаж, ты не сможешь набрать достаточно высокий уровень детализации и работать без тормозов. Но, повторюсь, это зависит от мощности компьютера (в первую очередь центрального процессора) и объема оперативной памяти).
3. UV-координаты раскладывают до того, как модель попадает в ZBrush.

На следующих скриншотах видно, что модель туловища загонялась в ZBrush частями. И там, постепенно повышая полигонаж, мы выдавливали все столь необходимые узоры.



ВО ВРЕМЯ СКУЛЬПТИНГА ЛУЧШЕ ВСЕГО ИДТИ ОТ ОБЩЕГО К ЧАСТНОМУ

Маленький совет: не наваливай на свою модель детализацию (subdivide) сразу по максимуму. Тебе будет неудобно работать с таким количеством полигонов, появятся тормоза, да и качество работы от этого снизится. Во время скульптинга в ZBrush лучше всего поступать так, как поступают профессиональные художники во время рисования: идти от общего к частному. Проработай сначала модель в общих чертах на невысоких уровнях детализации. Потом постепенно переходи на уровень-два выше, наращивая качество и количество мелких деталей, но (!) не забывай о целом. Сильно облегчает жизнь использование в ZBrush режима симметрии. Понятное дело, он подходит только для симметричных объектов, таких как наша кираса. В некоторых случаях можно вообще затащить в ZBrush только половинку модели. Так можно и нужно поступить, когда две симметричные половины модели занимают одно и то же место в UV-координатах, на текстурном листе. Вообще, в ZBrush следует затаскивать модель, тщательно проследив, чтобы на раскладках их UV не было никаких наложений и самопересечений. Каждому полигону должен соответствовать индивидуальный участок на текстурном листе.

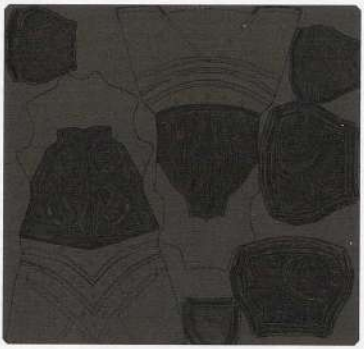
У Воительницы, как видно на последних трех скриншотах, в ZBrush пришлось поместить сразу оба симметричных щитка внизу туловища. Это связано с тем, что их UV не накладываются друг на друга и находятся на разных участках текстурного листа. В большинстве случаев это не очень хорошо, но нам по отдельным причинам, о которых речь пойдет ниже, иначе сделать было нельзя. Ускорить работу может использование масок, изготовленных концепт-художником. Вместо того чтобы мучиться и выдавливать все узоры тоненькой кистью, лучше несколькими движениями выдавить узор по готовой маске.

MILESTONE 5: «ЗАПЕЧКА»

А дальше-то что? Мы же не можем затащить многомиллионнополигональную модель из ZBrush прямо в 3ds max, не говоря уже о движке игры! Бобик сдохнет, грубо говоря. А и не надо. Из ZBrush нам нужно было взять ровно две вещи: Height Map (как вариант Normal Map) и Cavity Map. Способов для этого несколько: можно использовать специальные плагины для ZBrush – Z-Mapper и Multi Displasement. Можно воспользоваться стандартными, встроенными в программу возможностями.

Height Map – это карта высот. Она показывает, насколько мы выдавили те или иные места по отношению к базовой модели. Черненькое – самое глубокое, беленькое – самое высокое. Мы выгружали карты высот в 16-битный tif. Такая глубина цвета позволяет получить достаточно большое количество градаций серого, чтобы детализировка и качество финальной текстуры были соответствующими.

Cavity Map – это просто «плюшка», которую можно дополнительно вытащить



из ZBrush. Тоже черно-белая картинка, в которой черное – это красивая грязь во впадинах. Получается с помощью Z-Mapper либо более хитрым способом, связанным с настройкой материала, вытаскиванием карты высот в альфу, рендером и сохранением результата в текстуру.

Когда необходимые ингредиенты получены, смело закрываем ZBrush и приступаем к последней стадии покраски (текстурирования) нашей модели.

MILESTONE 5: ФИНАЛЬНАЯ ТЕКСТУРА

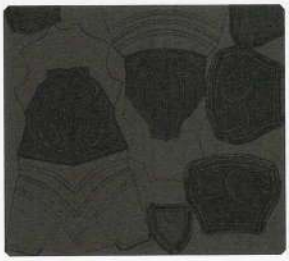
Тут самое время пустить скупую мужскую слезу. Согласно первоначальным требованиям ТЗ игра должна была быть весьма дружественной к слабому «железу» и запускаться чуть ли не на «Спектруме», и потому никаких модных штучек, столь радующих глаз игрока, в Disciples 3, увы, нет. Никаких нормалмапов со спекулярами. В связи с этими ограничениями было необходимо выжать по максимуму диффузную текстуру, запечь туда как детали из карты нормалей, так и по возможности спекуляр. Для начала в Photoshop был сделан «пирожок» из нескольких слоев.

1. Простая заливка материалами. В разных играх этот элемент изготавливается по-разному, в зависимости от того, каков общий дизайн игры – откровенно рисованный или близкий к фотореалистичному. Если дизайн игры рисованный, то модель просто открашивается кисточкой. Но в Disciples 3 изначально

было решено использовать фотореалистичные текстуры. Именно по этой причине художник бегал с фотоаппаратом по паркам, улицам, музеям и выставкам, фотографируя деревья, землю, траву, людей, музейное оружие, украшения и доспехи. Все это пошло в работу и повлияло в итоге на внешний облик игры. Очень нужны были текстуры кованого металла, ржавчины, царапин, трещин, облупленной краски (еще бы! Ведь стиль игры – мрачноватая готика), а также кожи, кольчуги, домотканого полотна.

2. Heightmap, для оттенения. Накладывается через overlay. Его следует предварительно отрегулировать, подкорректировав в Photoshop уровни, поскольку, взятый непосредственно из ZBrush, он совершенно серенький и неконтрастный.

3. Cavity. Этот слой накладывается через multiply с предварительной регулировкой яркости, поскольку он, как видишь, темноват.



Впрочем, никто не мешает попробовать и другие алгоритмы наложения слоев друг на друга. Главное, чтобы конечный результат тебя устраивал.

Осталось совсем чуть-чуть. Подробно останавливаться на всех настройках в 3ds max смысла нет, ведь для этого не хватит и целого выпуска «РС ИГР». Если в общих чертах, то дело обстояло так: на модель вешались два модификатора: TurboSmooth и Displace. TurboSmooth увеличивает тесселяцию модели – делит ее на много-много маленьких полигончиков. Там есть уровни тесселяции непосредственно во вьюпорте макса и при рендере (визуализации). Тот, который во вьюпорте, нас не интересует, надо указать, чтобы он это делал только при рендере. Фактически это уровни детализации (subdivide), как в ZBrush. Но будь осторожен! Компьютер выдержит не любой уровень детализации, и хорошо, если он просто надолго задумается. А то ведь 3ds max может попросту «вывалиться», а ты, как назло, забыл сохранить сцену.

Модификатор Displace в соответствии с нашим heightmap выдавливает на модели всю ту красотень, которую мы делали ручками в ZBrush, для чего в настройках соответственно указали нашу карту высот, силу выдавливания и то, что используется существующий маппинг (наши UV-координаты).

В сцене выставлялись и настраивались источники света. Настройка источников света – отдельная песня. Персонаж на карте бегает и крутится; четкие, резкие тени, которые не меняются, когда персонаж меняет свое положение в пространстве и относительно источника света, – это по меньшей мере странно. Сделать тени динамическими нельзя, карт нормалей, которые красиво передают всякие мелкие объемы, в игре нет, текстура в подавляющем большинстве случаев на объекте одна – диффузная. Поэтому был выбран компромиссный вариант в виде мягких амбиентных теней. Помимо основного и дополнительного источников света использовался HDRI. HDRI – это растровая картинка с сумасшедшим диапазоном яркости. Подробнее с данной технологией можно ознакомиться в интернете. Скажу лишь, что нам она дала имитацию многочисленных разнообразных рефлексов (отражений) окружающей среды (неба, земли, травы и всего того, что есть на картинке) на модель.

Одна-единственная диффузная текстура и желание сделать персонажа при этом максимально красивым, детализированным, естественным и послужили причиной того, что нам пришлось отводить на текстурном листе собственные места даже для симметричных объектов. Увы, где-то теряешь, где-то находишь.

Это, как видишь, еще не финальный вариант. На нем неплохо выдавились узоры, но нет рефлексов от HDRI. Как их сделать, зависит от того, каким визуализатором ты воспользуешься (их миллион: V-Ray, Mental Ray, Scanline и т.п.). Далее мы играли настройками модификаторов и источников света до тех пор, пока результат не начал нас устраивать. После чего нам осталось получить собственно финальную текстуру. Для этого применяем Render to texture (кнопка 0 в 3ds max).

Обрати внимание: вокруг выкроек туловища Воительницы размытие. Это так называемый Padding. Он нужен, чтобы в местах швов на модели (там, где границы лоскутов в UV) при сильном удалении не возникали черные полоски. Почему они могут возникнуть? Это результат работы так называемых «мипов» (mip, лат. Multum in parvum – «много в одном»). Посмотрите на сделанную нами текстуру. Ее размер при выгрузке в движок – 2048x2048 пикселов. Но вместе с оригинальной текстурой (если используется технология mip) сохраняется некоторое количество дубликатов меньшего размера: 1024x1024, 512x512 и т.д. Зачем это делается? Если камера находится очень близко к персонажу, то детализация текстуры на нем соответствует разрешению экрана или даже может быть недостаточной (потому мы видим ее размытой). Если ка-

А вот то, что получилось после совмещения и настройки всех слоев...

...то есть почти готовая текстура, которую мы накладывали на нашу модель в 3ds max.

Время от времени следует делать тестовый рендер, чтобы проверить, как будет выглядеть результат.

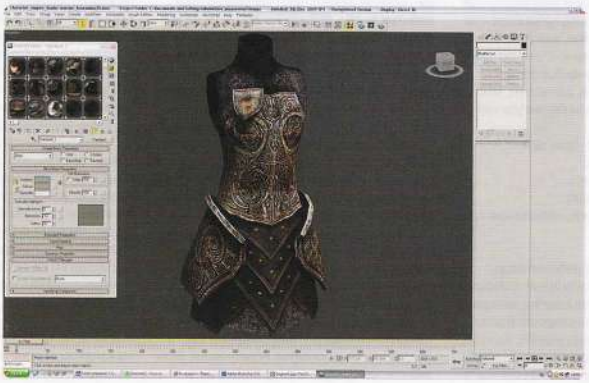
Аналогичные процедуры были проделаны над остальными частями Воительницы.

Вот что получилось в итоге!

мера далеко от персонажа, то он занимает очень маленькое место на экране, на него приходится минимум экранных текселей. Если на нем в данный момент будет большая текстура, к примеру наша, мы увидим рябь, мерцание, потерю мелких деталей. Поэтому лучше иметь для разных расстояний свои подходящие к ним текстуры разного размера. Более мелкие текстуры получаются путем уменьшения исходной, при этом пикселы более мелкой текстуры – результат интерполяции между пикселами более крупной. Если отдельные участки твоей текстуры будут лежать на черном фоне, то их краевые пикселы будут при уменьшении текстуры интерполироваться с черным фоном и ты получишь черные полоски при удалении от объекта. Вот поэтому и делается padding – чтобы краевые пикселы интерполировались с похожим цветом, а не с черным цветом фона. 3ds max умеет делать padding, но он там попроще, чем на нашей текстуре. Тот, который ты видишь у нас на рисунке, был получен в Adobe Photoshop посредством дублирования слоев и размытия их с разной силой. Сотворить это несложно: аккуратно, чтобы не зацепить черный фон, выделяем все наши лоскуты и копируем их в особый слой. Если лоскутов много, то процедура выделения вручную будет слишком трудоемкой и лучше использовать выделение по альфа-каналу (разумеется, он для этого должен быть, о чем надо позаботиться при рендере: выбрать правильный формат, tga например, указать наличие альфы). Чтобы не зацепить черный фон, есть смысл вычесть из отмеченной области один пиксел. Полученный слой многократно дублируем. Пускай, к примеру, будет десять копий. Самую верхнюю копию не трогаем, начинаем размывать со второго сверху слоя. Делаем ему Gaussian Blur с размытием в 2 пиксела. Следующему под ним – 4 пиксела, потом – 8, 16 и т.д. Когда процедура проделана, слои можно слить с задним фоном. Поскольку при размытии они становятся прозрачными по краю и через них начинает проглядывать черный фон, то можно перед схлопыванием их продублировать. Тогда результат будет качественнее. Чтобы не проделывать эту чисто механическую процедуру дублирования-размытия с каждой текстурой, можно совершить ее один раз и записать в Photoshop в виде Action (скрипта), после чего проигрывать последовательность действий автоматически для каждой новой текстуры.

Однако некоторые не столь перфекционистски настроенные товарищи вообще не заморачиваются на паддинге, а просто делают фон не черным, а близким по цвету к общей цветовой гамме текстуры.

МЫ ИГРАЛИ НАСТРОЙКАМИ МОДИФИКАТОРОВ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА РЕЗУЛЬТАТ НЕ НАЧАЛ НАС УСТРАИВАТЬ



Готовая текстура была назначена на модель.

MILESTONE 6: ВСТАВКА В ИГРУ!

После окончания работ с очередной моделью и текстурой мы отдавали результаты наших трудов аниматорам. Аниматоры заставили нашу Воительницу красиво стоять, бежать, бить, получать удар и умирать. Для этого широко использовалась технология motion capture, которая основана на записи движений живого артиста. Благодаря ей достигается максимальная естественность и убедительность движений компьютерных персонажей. Когда модель заанимирована, она выгружается в специальную папку в каталоге с игрой. Выгрузка происходила непосредственно из 3ds max с помощью плагина, написанного нашими программистами. Модель выгружалась сразу с назначенными на нее текстурами. Но движок предусматривает возможность и отдельной выгрузки текстур, например, для того, чтобы вставить в игру иконки на персонажей, элементы интерфейса и тому подобные вещи. Гейм-дизайнеры написали на Воительницу все необходимые профили, в которых указали, какие модели используются для этого персонажа, какими характеристиками она обладает и многое другое, без чего она была бы просто трехмерной моделью, а не персонажем компьютерной игры. Программисты пришили все это хозяйство к игровому движку, и теперь мы можем насладиться видом нашей Воительницы непосредственно в игре.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение хотелось бы немного рассказать о скорости, с которой изготавливаются персонажи для компьютерной игры. Представь себе, что на каждую стадию уходит, грубо говоря, два дня. Вроде бы немного, да? Особенно с учетом того, что далеко не все получается сразу и с первой попытки. Но, допустим, все складывается как нельзя более удачно и у нас уходит:

а) на подробный эскиз – два дня;
б) на модель – два дня;
в) на текстуру – два дня;
г) на анимацию – два дня;
д) на выгрузки, проверки, назначение профилей и пр. – два дня.

Итого десять дней. Две рабочие недели по пять дней на почти полный технологический цикл, не считая озвучки, которая обычно заказывается на стороне. В игре Disciples 3 около 150 персонажей, а с учетом захватывающих территорию Стражей, трех комплектов одежды на лидеров – и того больше. Ну, пускай 150. Проделываем нехитрую математическую операцию: 150 x 10 = 1500 рабочих дней на всю «персонажку», если ее делает один человек. В году рабочих дней – 365 x 6/7 = 313, если не учитывать отпуска и праздники и при шестидневной рабочей неделе, что, разумеется, бывает не всегда. 1500/313 = 4.8 (округлим) года требуется одному человеку, работающему без отпусков, больничных и праздников, чтобы перелопатить весь объем работ по персонажам. При условии, что все получается хорошо и сразу. Понятное дело, все эти числа – сферический конь в вакууме и очень-очень условно соответствуют реалиям (обычно эти сроки больше, чем те, которые я взял для расчета), но представление об объемах работ они дают. Одному человеку (и это очевидно!) сделать игру, подобную Disciples 3, не под силу. Понятное дело, работает коллектив из десятков человек, процессы распараллеливаются, используются стандартные решения, но... и игра не состоит из одних персонажей. Есть движок, который пишут программисты. Есть диалоги, сюжет, игровой баланс и карты, которые создают гейм-дизайнеры. Художникам кроме персонажей надо делать города со зданиями, многочисленные объекты и текстуры на карту, арены, элементы интерфейса, иконки, видеовставки и, конечно же, поставлять материалы журналистам. Вот и выходит, что игры разрабатываются годами (особенно небольшими коллективами), сроки релизов переносятся, а фанаты предыдущих частей негодуют из-за очередной отсрочки. Поэтому я очень надеюсь, что эта статья хоть немного поможет читателю понять, как выглядит процесс производства игрового контента и с какими проблемами сталкивается человек, впервые окунувшийся в мир производства компьютерных игр. А мир этот, несмотря ни на что, очень увлекателен и помогает реализоваться самым разным талантам.

P.S. Спасибо огромное Алексею Ильину, Николаю Ковалеву и всему коллективу .dat за подготовку материала.

ЗАДАНИЕ N#5. ASSET: «ЦИФРОВОЙ СКУЛЬПТ»

Интересно было узнать, что возможности Zbrush практически не ограничены? Так попробуй сам – программа имеет очень интуитивный интерфейс и просто создана для будущих художников кино и игровой индустрии. Твоя задача – взять грубую болванку из 3ds max или любого другого пакета трехмерного моделирования и, переведя ее в Zbrush, создать качественный скульпт с настоящим орнаментом!

Референс качества:
лучшие цифровые скульптуры с сайта Zbrushcentral.com или как альтернативный вариант примеры настоящих скульптур из лучших музеев мира
Последний срок сдачи задания: 1 марта 2010 года
Что должно быть в письме: иллюстрация в формате JPG (100-процентное качество сжатия)
Куда отправить: BeyondDark@Mail.ru с обязательной пометкой «Задание#5. Asset: скульпт»
Примерное время на работу: два рабочих дня (десять рабочих часов)
Что оценивается: умение работать с программой, аккуратность и качество проработки деталей, оригинальность идеи и умение правильно подать изображение клиенту (в данном случае Мастеру Лоуполи)
Главный приз: художнику, нарисовавшему лучшую иллюстрацию, будет вручен уникальный именной стереоплакат от рубрики «Мастер Лоуполи».

Всем выславшим работы в срок будет обязательно отправлен подробный фидбэк. Несколько лучших иллюстраций мы опубликуем в журнале с указанием авторства.

Потрясающие завитушки тоже работа Zbrush. Сделано Фабрисио Торресом (Fabricio Torres).

Студия Digic Pictures, ответственная за ролики для Assassin's Creed 2, широко использовала ZBrush для воссоздания реалистичной Венеции прошлого.

Этапы работы над цифровым скульптом. Дэн Кроссланд (Dan Crossland).

Влад Человянов. 301 треугольник. Сделано добротно, у автора виден потенциал, но щиту очень не хватило любви. Недостает деталей, забыты многие важные вещи (скажем, ручка, за которую нужно держать щит).

Евгений Панасюк. 186 треугольников. Неплохой старт, из явных достоинств – чувствуется фактура материалов. Но мало уделено внимания деталям и крайне просится исторический узор в центре.

Алексей Битков. 216 треугольников. Качественная ровная работа. Все главные элементы щита замоделированы честно. Текстура крепкая: видны тени, выделены светотенью грани. Из недостатков – нерациональное использование текстурного пространства (половина пустует) и отсутствие требуемого рисунка в центре щита. Будь мы более требовательны и строги, эту работу также отправили бы на переделку.

РЕЗУЛЬТАТЫ ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ #2

(НОЯБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР»)
ЗАДАНИЕ N#2. ASSET: «ЩИТ»

Целью второго задания было создание игровой модели щита русского воина XVII века. Настоящего, боевого, со следами от оружия и проведенных боев и с интересным рисунком (выжимка из ТЗ). К сожалению, большинство авторов отнеслись к постановке задачи без должного внимания и в итоге просто создали некий условный щит. Работу над референсами и поисками материалов провели единицы, что в результате и вылилось в относительно невысокое качество выполненных заданий. Прошу тебя в будущем уделять условиям задачи значительное внимание, так как это по сути и отличает профессионального художника от начинающего.

Автор:
Максим Михеенко

ОТКРЫТЫЙ КОНКУРС УНИКАЛЬНЫХ ИДЕЙ.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

В середине сентября на официальном форуме «РС ИГР» был запущен необычный конкурс рецензий «из будущего». Конкурс открытый, для всех желающих, не требующий профессионального знания основ журналистики или недр 3ds max. Задача была поставлена следующая – представить себя в роли автора нашего журнала через 5–7 лет. Подумать и написать обзор любой игры, которая потенциально выйдет, скажем, в 2014 году. Fallout 4, GTA5, World of StarCraft – все что угодно, предела для фантазии нет. Главное – суметь рассказать о выбранной игре из далекого будущего так интересно и искусно, чтобы нам захотелось в нее сыграть уже сейчас.

Время, отведенное на конкурс, пролетело незаметно, пришло время подводить его итоги. В течение двух месяцев на форуме журнала, а также в соответствующей группе «В контакте» было опубликовано свыше двух десятков обзоров как завсегдатаев форума, так и совершенно новых посетителей. Игры были охвачены самые разные: от исконно ожидаемых Half-Life 3 и S.T.A.L.K.E.R. 2: Reincarnation до экзотических вариаций в духе NFS Most Wanted RELOADED. Гарантированно можно сказать, что процентов 80 из тех игр, что взялись рецензировать конкурсанты, так или иначе появятся на самом деле в ближайшие 5–7 лет. Очень интересно будет, открыв подшивку Правильного спустя годы, сравнить впечатления от реальной игры с нашими сегодняшними эссе.

Огромное спасибо всем читателям, принявшим участие в мероприятии. Было здорово, интересно и познавательно.

Прочитать все обзоры конкурсантов можно на нашем форуме, а в текущем номере журнала мы, как и обещали, лучший из них печатаем в журнале, два других (а также редакторское мнение по поводу них и некоторых других текстов-номинантов) публикуем на нашем диске.
Итоговый хит-парад редакции выглядит следующим образом.

1-е место, публикацию в журнале, на DVD и вожделенный кристалл с автографами редакции получает Darkwillirus. Им была проделана потрясающая, просто титаническая работа.

2-е место и публикацию на DVD – Saru, который совсем недавно влился в сообщество журнала, но уже заявил о себе как внимательный и увлеченный читатель.

3-е место и публикацию на DVD – пришелец с далеких планет (судя по аватару) под ником Gansrus.

Отрадно, что многие авторы во время конкурса успели немалому научиться и, что называется, показать прогресс. К примеру, наш победитель, Darkwillirus, написал ревью не только на Doom 5, но и на игры Black & White 3, «Вивисектор 2», Silent Hill 7: Beast Within. Причем каждый последующий текст получался лучше предыдущего. То же можно сказать и о Saru, который за время конкурса порадовал нас отличными обзорами Halo Universe, Master of Orion 4, Football Manager 2016 и Grand Theft Auto Clan Wars. Меж тем были и те, кто в течение двух месяцев усиленно «настраивался» на написание феерического материала, но дальше обещаний, увы, дело не пошло. Друзья, тут следует сказать, что ключевые требования к сотруднику игрового журнала, помимо, разумеется, любви к компьютерным играм, обязательно включают такие, казалось бы, банальные вещи, как исполнительность, трудолюбие и желание постоянно учиться. И если ты чувствуешь, что у тебя есть силы и желание работать вместе с нами и ждешь шанса заявить о себе, то именно такие мероприятия являются отличной проверкой на профпригодность.

1 МЕСТО. DOOM 5

АВТОР: DARKWILIURUS

Все гениальное, как известно, просто, а все профессионалы работают тихо и спокойно. Три года назад без лишней помпы было анонсировано продолжение некогда легендарной игры. И вот теперь на прилавки магазинов и на страницы сервисов цифровой дистрибуции горделиво направляется без малого лучший интерактивный ужас современности – пятая часть великой Doom.

После разудалых забегов в первых двух частях, десятилетнего ожидания, разочарования в нацеленной скорее на атмосферу третьей части, снова ожидания и снова разочарования в игре, которая решила бестолково вернуться к истокам, мы наконец получили игру без предрассудков, игру, не оглядывающуюся назад, игру, написанную с чистого листа, – шедевральное возрождение серии. Первое, что нужно усвоить перед игрой, – это необходимость забыть все свои ожидания и откинуть цифру пять подальше от названия. Время старожилов и хардкорщиков прошло, и, наверное, знаменательно, что в работе над игрой не принимал участие создатель серии Джон Кармак (John Carmack) (который, как мы знаем, покинул игровую индустрию и родную студию после выхода Doom 4). Эта игра для тех, кто не знает, кто такой огромный пиксельный хэллкнайт. Эта игра для молодых.

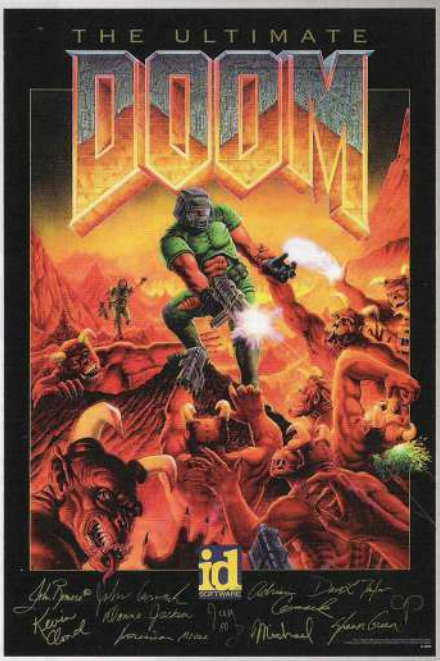
Как уже было сказано, профессионалы работают тихо. Релиз игры не сопровождала шумная рекламная кампания в духе тех, которыми увлекается Electronic Arts. Ажиотаж поднимался благодаря самим поклонникам. После великолепной демоверсии просто многообещающая игра стала культовой еще до своего выхода. Первый уровень, в котором не дали никакого оружия, а лишь заставили убегать от неминуемой смерти в лице безобразных монстров, расплавляющих все на своем пути, после чего упереться в тупик и погибнуть в адских муках, потряс многих. Он же подлил масла в огонь, задав вопрос: кем же мы будем играть, если главный герой погибает в самом начале?

Вообще, сюжету как одному из основных источников атмосферы было уделено пристальное внимание. В итоге он получился на славу, и даже воспоминания об истории, рассказанной в игре, способны вызвать холодный пот. Квинтэссенция ненависти, надменности, злого гения и капля неразрешимых философских вопросов как будто сошли со страниц книг Стивена Кинга, а может, и превзошли их. Отрадно, что наш протагонист тоже принимает в них полноценное участие, а не является безмолвным исполнителем, как это было в третьей части, или безбашенным мстителем из части четвертой.

Однако пугает нас не только сюжет. Мастерски срежиссированные сценки заслуживают отдельной награды. Особенно запомнилась… Впрочем, нет, ты просто обязан увидеть это сам! И пусть они построены на скриптах – другого пути воплотить эти задумки просто нет. Но и здесь разработчики знают, что мы любим, и поэтому внесли пусть и небольшую, но реальную свободу выбора пути, который ведет к разным ситуациям. Чтобы увидеть все, придется пройти игру как минимум дважды.

О графике говорить практически нечего, да ей сейчас никого и не удивишь. Игра использует доработанный движок предыдущей части, совершенство которого обеспечило три четверти успеха Doom 4. Скорее нужно отметить работу дизайнеров, сумевших придумать такие декорации и организовать такую работу света и тени, что атмосфера, заданная историей, только сгущается.

Если ты сидишь и читаешь эту статью в то время как в соседнем магазине продают коробку с игрой, то ты совершаешь огромную ошибку. Об этом надо не читать, это нужно попытаться пережить.



Замечание: текст полностью авторский, приведен без какой-либо редактуры или обработки.

- **ЖАНР:** FPS/Survival horror
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **РАЗРАБОТЧИК:** id Software
- **ДАТА ВЫХОДА:** 18 сентября 2016 года

КОММЕНТАРИЙ РЕДАКЦИИ

Игорь Сонин: Прочитал с огромным удовольствием. Darkwiliurus смело и остроумно описывает будущее, но при этом лишь намекает на самые интересные аспекты игры («Особенно запомнилась… Впрочем, нет, ты просто обязан увидеть это сам!»). Этот ловкий ход и придает тексту его очарование – складывается впечатление, что Darkwiliurus действительно все уже прошел и теперь не хочет портить нам сюрприз. Ну в самом деле, за кого же мы будем играть в Doom 5, если главный герой погибает в конце первого уровня?

Анатолий Сонин: Хорошая статья, хоть сейчас в журнал. Написано грамотно, читается с интересом. Никаких лишних восторгов и восклицательных знаков, все по делу. И отдельные элементы игры описал, и общую картину удачно составил.

Максим Михеенко: Очень хорош! Не буду оригинален – на мой взгляд, это лучшее. Не самый идеальный обзор, но самый проникновенный уж точно. Первая работа автора в конкурсе, самая искренняя и самая мощная по эмоциям. И пусть в тексте недостаточно лоска, главное – в эту игру действительно хочется верить, ждать и играть. А про потрясающие моменты «ты должен увидеть это сам» просто молчу. Отличная находка!

ОНЛАЙН

Автор:
Иван Гусев

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НОВОСТИ

EDITORIAL

В февральском номере мы традиционно подводим итоги года и на сей раз решили сделать отдельный небольшой материал, посвященный многопользовательским проектам. Его ты найдешь на соседних страницах. Возможно, в будущем появятся ежемесячные отчеты-размышления о состоянии дел в ММО-секторе. Но не волнуйся, новости, интервью и дневники при этом никуда не денутся. Как и всегда, нам важно знать мнение читателей о том, что должно быть в рубрике: все отзывы можно (и нужно, конечно же!) оставлять на форуме журнала. Спасибо и до встречи через месяц!

Денис Кублицкий,
редактор рубрики

БЕТА-ТЕСТ

Призыв тестеров начался!

FINAL FANTASY 14

Японская компания Square Enix здорово всех удивила, когда на прошлой E3 анонсировала онлайновую ролевку Final Fantasy 14. Главным сюрпризом стала дата релиза игры – 2010 год. Мало кто поверил, что японцы уложатся в срок. Все-таки разработка и запуск MMORPG – дело хлопотное. Однако в подтверждение серьезности своих намерений Square Enix на днях объявила о начале приема заявок на участие в бета-тестировании Final Fantasy 14. Пока разговор идет только о PC-версии. Игра выйдет и на PlayStation 3, однако на консолях тест стартует позже.

Подать заявку можно на официальном сайте Final Fantasy 14 (www.finalfantasyxiv.com). Счастливчиков, отобранных для участия, оповестят по электронной почте. Постепенно к «бете» будут допускаться все новые и новые люди, так что не теряй надежды, если первый этап тестирования начнется без тебя. ■

УДАЧНАЯ ПОКУПКА

В обычной жизни Джон Джейкобс – актер и режиссер.

Planet Calypso – виртуальный мир с реальной экономикой.

О дни богатые чудаки платят за участки на Марсе, другие обзаводятся собственностью в киберпространстве. До недавнего времени рекорд принадлежал Джону Джейкобсу (Jon Jacobs), купившему за 100 тысяч долларов космический курорт в онлайновой вселенной Project Entropia. Джейкобс уверяет, что «отбил» деньги. На принадлежащем ему курорте располагаются гостиничный комплекс, супермаркет, стадион, десять биодомов для охоты и даже ночной клуб. Поскольку в Project Entropia надо платить за все, кроме клиента игры, Джейкобс потихоньку вернул вложенную сумму и даже подзаработал. Он открыл Neverdie Studios, а сейчас готовит к релизу свой первый проект. Бесплатная онлайновая игра Next Island во многом напоминает Project Entropia – в ней тоже всему есть цена. Фишка этой ММО – путешествия во времени. Сейчас игра находится в стадии открытого бета-тестирования.

Впрочем, речь не о Next Island. Спешим сообщить, что рекорд Джейкобса побит! Он продержался чуть дольше четырех лет. Теперь максимальная сумма, когда-либо уплаченная за виртуальный объект, составляет 330 тысяч долларов. Самые высокие цены на кибернедвижимость по-прежнему в «Энтропии» (правда, не так давно игра сменила название на Planet Calypso). Шведская студия MindArk выставила на аукцион космическую станцию Crystal Palace, превосходное охотничье угодье, где водятся редкие зверюшки. Виртуальная собственность досталась Эрику Новаку (Erik Novak), играющему под ником Buzz Erik Lightyear. Поздравляем! ■

CRIMECRAFT ПРОТИВ КЕНГУРУ

Австралийцам не посчастливится поиграть в CrimeCraft.

Все население CrimeCraft сидит на наркоте.

Д икая ситуация сложилась вокруг «взрослых» игр в Австралии. На экранах кинотеатров пилят и режут, а на Left 4 Dead 2 или вполне безобидную Sexy Poker налагают вето: нельзя продавать, нельзя рекламировать, нельзя ввозить в страну. Дело в том, что для фильмов у «кенгурушников» существует «взрослый» рейтинг, а вот для игр – нет. Поэтому все, что не годится для 15-летних подростков, подпадает под запрет. Новая жертва австралийского законодательства – онлайновая игра CrimeCraft. Местный рейтинговый совет невзлюбил этот многопользовательский шутер за наркотики. В игре показаны препараты, временно улучшающие способности персонажей. По мнению цензоров, вымышленные препараты слишком напоминают реально существующие. Приняв все это во внимание, совет решил не присваивать CrimeCraft рейтинг, фактически объявив проект вне закона. В свое время по той же причине в Австралии была запрещена Fallout 3. Разработчики внесли ряд изменений, и игре дали зеленый свет. Возможно, так же поступят и создатели CrimeCraft. ■

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В HELLGATE: TOKYO

Mythos доделали и частично переделали.

Черти добрались и до Токио.

Калифорнийская Flagship Studios обещала стать новой Blizzard Entertainment, но не сдюжила. Команда развалилась, оставив после себя ролевую игру Hellgate: London и незавершенную многопользовательскую RPG под названием Mythos. Права на оба проекта перешли к южнокорейской компании HanbitSoft, которой Flagship крепко задолжала. Азиаты уверенно заявили, что доделают Mythos, а также перезапустят в Азии Hellgate: London в качестве полноценной MMORPG. Многие эксперты тогда только похихикали. Один из боссов Flagship прямо заявил: завершить разработку Mythos – практически невыполнимая задача. Это, мол, все равно, что собрать «Мерседес» из запчастей и без инструкции. Однако корейцы не боятся трудностей. Им таки удалось доделать Mythos при помощи напильника и наждачной бумаги. Сейчас в Южной Корее полным ходом идет закрытое бета-тестирование игры. Mythos будет издана не только в Азии, но и в США и Европе. А вот смогут ли западные геймеры снова поиграть в Hellgate: London, пока не ясно. Права на выпуск игры в Америке и Европе по-прежнему принадлежат издательству Namco Bandai. Однако фэны не теряют надежды. Тем более что в мире Hellgate грядут большие и интересные перемены. HanbitSoft переименовала игру в Hellgate: Resurrection и объявила, что выпустит ее в Азии в десяти актах. Первая из глав – Hellgate: Tokyo – станет доступна в марте. Новые локации (Токио, Йокохама, Осака), новые боссы – и все это бесплатно. ■

WOW ПОМОГАЕТ ЛОВИТЬ ПРЕСТУПНИКОВ

Кто бы мог подумать, что под этой личиной скрывается преступник?

Полиция наводит порядок в World of Warcraft.

Blizzard Entertainment потеряла клиента, зато помогла задержать преступника. Каким образом? В 2007 году американец Альфред Хайтауэр (Alfred Hightower) был объявлен в розыск за распространение наркотиков. Однако дилер сумел скрыться от полиции и залечь на дно. Никто не знал, где он скрывается. Помог случай – от одного из свидетелей, опрошенных в ходе следствия, копы узнали: Хайтауэр – большой поклонник World of Warcraft, а его персонажа зовут Rastlynn. Полиция отправила запрос в калифорнийский офис Blizzard Entertainment. Там не спешили с ответом, но через некоторое время выдали служителям закона имеющуюся информацию о преступнике, включая IP-адрес, с которого тот наведывался в Азерот.
Дальше – дело техники. По IP-адресу копы выяснили, что Хайтауэр скрывается в Оттаве. Канадская полиция оперативно задержала наркодилера и переправила его в США. Вскоре состоится суд. Полиция выразила благодарность Blizzard Entertainment. Еще бы, ведь в мире не поймано еще столько преступников-геймеров! ■

Уволили? Не парься!

На какие только ухищрения не идут издатели онлайновых игр, чтобы сохранить подписчиков. Однако Gravity Interactive даст фору большинству конкурентов. Компания запустила в Северной Америке программу... по реабилитации безработных. Любой подписчик онлайновой ролевки Ragnarok Online, уволенный с 1 июня 2009 года по сегодняшний день, имеет право на три бесплатных месяца игры! Глава Gravity Interactive выступил с заявлением, суть которого сводится к следующему: увольнение – это всегда стресс, а Ragnarok Online помогает расслабиться и успокоиться. Так что играйте на здоровье и не тревожьтесь о счетах... ■

Монстры против AoC.

Age of Conan: Hyborian Adventures, флагманский проект норвежской компании Funcom, удостоился звания «Наиболее улучшившаяся игра 2009 года» от солидного интернет-портала MMORPG.com. «Киммериец» обошел сильных противников: World of Warcraft и The Lord of the Rings Online. Впрочем, в самой Funcom уже не шибко полагаются на мощь Конана. Пытаясь побороть финансовые трудности, компания открыла новый дивизион – SweetRobot. «Милый робот» займется бесплатными онлайновыми казуалками для подростков. Дебютный проект носит имя Pets vs. Monsters и уже находится в стадии бета-тестирования. ■

Автор:
Иван Гусев

ПЯТЬ СЮЖЕТОВ

AVALANCHE

ROLY-POLY MONSTERS

LEVEL UP!

EVERY DAY THE SAME DREAM

ALCHEMIA

В НАШЕМ СЕГОДНЯШНЕМ БЛОКЕ НОВОСТЕЙ ПИНГВИН СПАСАЕТСЯ ОТ ЛАВИНЫ – УДАСТСЯ ЛИ ВЫЖИТЬ ОТВАЖНОМУ ПРЕДСТАВИТЕЛЮ СЕМЕЙСТВА НЕЛЕТАЮЩИХ МОРСКИХ ПТИЦ? ВТОРЖЕНИЕ МОНСТРОВ – ПРАВИТЕЛЬСТВО НАМЕРЕНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ БОМБЫ. БУДУТ ЛИ ЖЕРТВЫ СРЕДИ ГРАЖДАНСКИХ? ДО ЧЕГО ДОВОДИТ ОФИСНАЯ РУТИНА – НАШЕ РАССЛЕДОВАНИЕ! ЭТИ И ДРУГИЕ СЮЖЕТЫ В ОЧЕРЕДНОМ ВЫПУСКЕ «ФЛЕШ-РОЯЛЯ».

Реактивные лыжи – лучший подарок пингвину.

AVALANCHE

- **АДРЕС:** www.nitrome.com/games/avalanche
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 1956KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Игры от студии Nitrome отличаются тем, что, будучи, по сути, вторичными, они полны шарма. Avalanche не исключение. Да, разработчики позаимствовали основную идею из таких флеш-хитов, как Dino Run и Canabalt. Только на этот раз от надвигающейся катастрофы спасаются не динозавр или маленький прыгучий человечек, а симпатичный пингвин. Однако, в отличие от мрачных в художественном исполнении Dino Run и Canabalt, Avalanche напоминает веселый мультик.

Что же мы видим? Надвигается снежная лавина. Пингвин катится вниз с горы, пытаясь спастись от гибели и добраться до родни. Управление элементарное: стрелка «вправо» – ускорение, «влево» – торможение, «вверх» – прыжок (если клавишу быстро нажать дважды, получится долгий скачок). Нужно перепрыгивать через препятствия и пропасти, а еще подбирать «ускорители». При всей простоте Avalanche не откажешь в драйве. Еще бы уровни не такие длинные – и игре бы цены не было. ■

ROLY-POLY MONSTERS

- **АДРЕС:** www.kongregate.com/games/Johnny_K/roly-poly-monsters
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 2646KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Команда Johnny K продолжает развивать серию Roly-Poly, посвященную искусству истребления всевозможной нечисти. Мы уже стреляли в чудищ, палили в них из пушки, а теперь будем забрасывать бомбами. Гоблины и орки пробрались в твой квартал и веселятся: одни чинно расселись, другие болтаются на цепи... Чего-то ждут. Видимо, расправы. О, не беспокойтесь, чудища, это мы вам обеспечим.

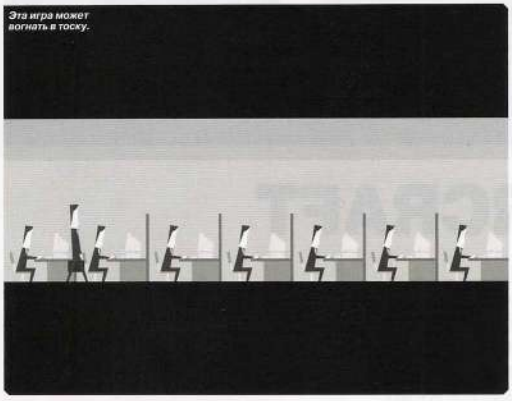
Учти, Roly-Poly Monsters не экшен, а головоломка. На каждом уровне тебе дается определенное количество бомб, чтобы аннигилировать противника. Чертяки прячутся за ящиками и каменными кубами, кое-где встречаются движущиеся платформы. Попасть в монстров непросто, а снарядов слишком мало, чтобы ты мог позволить себе ошибку. Нужно действовать наверняка: бросать бомбы в верное время и в нужное место. Одним взрывом можно уничтожить сразу нескольких гоблинов. Roly-Poly Monsters довольно сложная игра и рекомендуется лишь терпеливым геймерам. ■

LEVEL UP!

- **АДРЕС:** www.kongregate.com/games/Titch/level-up
- **ПЕРЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 1866KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Не надо недооценивать Level Up! На первый взгляд это обыкновенный платформер с дурной графикой и однообразным геймплеем, но чем дольше играешь, тем больше нравится. Оказывается, Level Up! – аркада с элементами RPG да еще может похвастаться неплохим сюжетом, в основе которого амнезия, любимица сценаристов. Действие игры разворачивается в чудном мире. Ты собираешь драгоценные камни и пытаешься восстановить память главного героя. Очки опыта приносят практически все действия: бег, прыжки, даже полученный урон. Экспу нужно тратить на улучшение своих навыков. Чем быстрее бегает и дальше прыгает персонаж, тем больше он успевает выяснить о своем прошлом до наступления ночи. Утром же все придется начинать заново: прыгать, сражаться, набирать опыт, улучшать навыки и исследовать мир.

Level Up!, безусловно, достойна твоего внимания. В ней хватает багов, но разработчики быстро исправляют ошибки. Попробуй! ■



EVERY DAY THE SAME DREAM

- **АДРЕС:** www.mollindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html
- **ПЕРЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 2178KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Браво! Браво, Паоло Педерчини (Paolo Pedercini) из Molle Industria! Спасибо тебе за игру Every Day The Same Dream, не столько развлечение, сколько симулятор рутины. В сером-сером мире серый мужчина просыпается, выключает будильник и надевает деловой костюм. Потом он прощается с женой, садится в машину, едет в офис, где и проводит весь день. Занавес. Серый мужчина просыпается, выключает будильник, собирается на работу... Кто сказал, что тоска и обреченность не передаются через игры? Но стоп! А что будет, если разорвать порочный круг? Что, если приехать в офис в одних трусах? Или в пробке выйти из машины и пойти куда глаза глядят? Можно ли изменить свою судьбу? Или выбора нет и лучший выход – уйти с работы, выйти на крышу и броситься вниз? Узнай сам: Every Day The Same Dream – шедевр, который нельзя пропустить. ■

ALCHEMIA

- **АДРЕС:** www.alchemiagame.com
- **ПЕРЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 3167KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Springtail Studio, состоящая из двух талантливых флеш-разработчиков (один из них может быть тебе знаком по психоделик-адвенчуре Haluz), разродилась дебютным проектом. Alchemia – это квест в лучших традициях культовой Samorost. Иначе говоря, ты в странном-странном мире делаешь странные-странные вещи.

Главный герой Alchemia сбил непонятное летающее существо и из любопытства отправился посмотреть, что это было. По доброте душевной персонаж решил помочь своему новому знакомому. Помощь, как водится в играх подобного толка, сводится к решению головоломок. Надо отдать должное разработчикам, их задачки не банальны и в меру иррациональны. Право, не знаю, зачем гонять туда-сюда трактор, чтобы вытащить из-под него кирпич, но так уж заведено в жанре. Арт-дизайн, анимация, звук – все на высшем уровне. Пожурить игроделов стоит лишь за совсем уж незамысловатый сюжет и примитивные реплики персонажей... ■

Автор:
Святослав Торик

Янтарная мельница – самая крупная община даларанцев, оказавшихся за пределами своего города.

WORLD OF WARCRAFT

БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ: ЧАСТЬ X

А У НАС – ЮБИЛЕЙ! ПУСТЬ С ПЕРЕРЫВАМИ, НО УЖЕ ДЕСЯТЫЙ ВЫПУСК «БОЕВОГО ПРОШЛОГО» УВИДЕЛ СВЕТ. ДАЛЕКО НЕ ПОСЛЕДНИЙ, СМЕЮ ТЕБЯ ЗАВЕРИТЬ, ВЕДЬ ВПЕРЕДИ ЗАПРЕДЕЛЬЕ И НОРДСКОЛ, А ЕЩЕ Я ЗАПЛАНИРОВАЛ СПЕЦВЫПУСК, ПОСВЯЩЕННЫЙ ЛОКАЦИЯМ, ПЕРЕДЕЛАННЫМ В WOW: CATACLYSM... СЕГОДНЯ МЫ ОТПРАВИМСЯ В ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЗЕМЛЯМ ОТРЕКШИХСЯ: СЕРЕБРЯНОМУ БОРУ (SILVERPINE FOREST), ТИРИСФАЛЬСКИМ ЛЕСАМ (TIRISFAL GLADES) И ПОДГОРОДУ (UNDERCITY).

СТАТУС
TORICK, РАЗБОЙНИК 80-ГО УРОВНЯ

ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATHWING, ВОСТОЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА

ТЕНЬ БЫЛОЙ СЛАВЫ

Серебряный бор до нашествия Плети был одной из самых привлекательных частей королевства Лордерон. В тишине величественных лесов, вдоль дороги, ведущей с севера на юг через весь бор, были слышны только стук топоров да лязг вагонеток близлежащих шахт. Деревушка Погребаль-

Днем они мирные торговцы из простой лордеронской деревни...

...а после передачи «Спокойной ночи, малыши» – злобные воргены!

Над деревней Погребальных костров возвышается Крепость Теневого клыка. Дашь больше фэнтези!

Беженцы из Лордерона пытаются пробраться за Стену Седогрива. Бедолаги, они и не подозревают о том, что сейчас творится в Гилнеасе!

ных костров (рано или поздно я определенно напишу все, что думаю по поводу локализации World of Warcraft!) мирно торговала с Альянсом и королевством Гилнеас кожевенными и металлическими изделиями. Барон Сребролен мудро правил окрестностями из своего уютного замка.

Нынче же все изменилось... Сумасшедший маг Аругал убил барона и поселился со своими оборотнями в Крепости Темного клыка. Жители деревни Погребальных костров продолжают мирно торговать с Альянсом, но с девяти вечера до самой зари превращаются в воргенов – спасибо опять же Аругалу. Гилнеас заперся за Стеной Седогрива, лесорубы сбежали, каменоломни забросили, а единственный постоянный звук в лесу – вой оборотней. Из людей в регионе остался только отряд из Даларана, который когда-то был отправлен сюда на разведку. Осознав масштаб катастрофы, колдуны и солдаты отступили в городок Янтарная мельница и заняли круговую оборону. Они рады любому бойцу Альянса, хотя толку от этой радости мало – ни такси, ни торговцев, ни гостиницы здесь нет.

Единственное место, которое можно назвать полноценным (для Орды), – Гробница, оперативная база Отрекшихся, возникшая на месте бывшего кладбища. Отсюда можно улететь в Подгород или Мельницу Таррен, а к северу расположено несколько фермерских угодий, где полно воргенов и представителей Плети. Проскочим мимо них, чтобы попасть в знакомые всем Отрекшимся «с детства» Тирисфальские леса.

КЛАДБИЩЕ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Королевство Лордерон с одноименной столицей было основано бывшими правителями Строма (о нем я рассказывал в предыдущем выпуске), которые отправились на север в поисках плодородных земель. Земли оказались обширными, а Тирисфальская долина – очень приятной для жизни. Деревни, пашни, леса, дичь... Просто рай, а не королевство. Правила им династия Менетил, последним представителем которой является принц Артас (правда, в живых остались его матушка и сестра, но их местонахождение неизвестно). Когда наследник трона вернулся из своего триумфального похода, то со своими верными капитанами Фалриком и Марвином выкосил всю столицу, начав с собственного отца, а затем принялся за близлежащие угодья. Все погибшие тут же восставали из мертвых, чтобы стать частью Плети. Но, поскольку на Артасе к тому времени уже было одно зловредное заклятие (Иллидан постарался, но это долгая история), часть трупов откололась от общей массы, провозгласила себя Отрекшимися и в некотором смысле вернулась к привычной тирисфальской жизни.

Кроме того, еще 3 тысячи лет назад в долине собирался Тирисфальский совет – клуб по интересам, состоящий из нескольких магов, в чью задачу входило поддержание обороноспособности на случай вторжения Пылающего легиона. Сейчас в долине собираются лишь бывшие мертвецы да рыцари Алого ордена, которые захватили местный монастырь и превратили его в свой локаль-

Гробница – она гробница и есть. Пара зданий, пара тренеров, пара торговцев. Ну и такси с гостиницей, конечно.

Вообще-то гноллы – гости в этих краях редкие. Гнолошкурых сюда привел маг, переметнувшийся на сторону Плети.

ПРОКЛЯТЫЙ ОСТРОВ

Одной половиной в Серебряном бору, другой – замахиваясь на Альтеракские горы, разлеглось озеро Лордамер. В самом центре его когда-то находился полуостров Крест, но время и местный вулкан разрушили его, разделив на небольшой архипелаг островов Утренней зари. Самым крупным из них стал Фенрис, где в одноименной крепости проживал молодой лорд со своими подданными. Они мирно торговали с Серебряным бором через Старую переправу – до тех пор, пока сюда не добралась Плеть. Что они сделали с обитателями, объяснять не надо. В живых не осталось никого.

Впрочем, крепость Фенрис пустовала недолго: волшебник Тул Когтевран, продавший душу Королю-личу, занял ее вместе с легионом гноллов. С ними же он поделился и частичкой своих магических сил, вследствие чего те овладели мощным заклинанием «Проклятие Тула». Короче, на Фенрис без особой нужды лучше не соваться. К тому же название его подозрительно созвучно с «Фенрир» – так зовут огромного голодного волка в скандинавских мифах. И на прочих островах Утренней зари тоже делать особо нечего: там обитают очень неприятные мурлоки из племени Злобного плавника...

Альтернативный вход в Подгород. Если очень долго стоять на этом месте, можно увидеть рейд Альянса, пробирающийся в канализацию.

ный оплот. Сидят там и считают, что абсолютно все вокруг – поганые мертвецы, которых надо изводить огнем и мечом. Безумцы, и о них я подробнее расскажу в следующих выпусках.

На восток мимо Брилла тянется дорога в Чумные земли, а в южной части региона, на берегу озера Лордамер, находятся руины Лордерона, бывшей столицы королевства. Сегодня это место известно как Подгород.

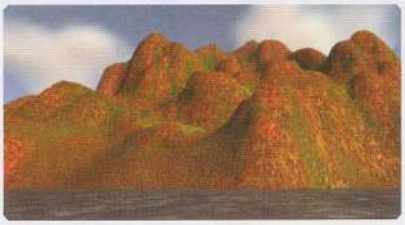
ПОГРЕБЕННЫЕ ЗАМЕРТВО

Как ни странно, Подгород существовал еще до разрушения Лордерона. В подземных катакомбах проходила канализация и были устроены различные склепы, могильники и прочие неуютные помещения. Именно там Альянс удерживал в плену Оргрима Рокового молота после Второй войны. Приход Артаса ознаменовался полным разрушением надземной части города и тотальным расширением подземной. Правда, вскоре ему пришлось вернуться в Нордскол, поэтому работа была прекращена, а принц на всякий случай оставил повелителей ужаса охранять будущую столицу. Когда Отрекшиеся откололись от Плети, Сильвана Ветрокрылая возглавила поход на Подгород, при помощи демона-союзника Вариматраса перебила охрану и возобновила строительные работы.

Столица разительно отличается от прочих крупных городов. Это словно вывернутый наизнанку Штормград: ходячие мертвецы вместо жизнерадостных жителей, зеленая жижа канализации взамен весело журчащей речушки, мрачные каменные своды на месте опрятных домиков, продавец тараканов там, где должен быть торговец фруктами. Архитектурно город устроен по уже знакомому принципу: есть центр, вокруг которого расположены различные сервисы. Правда, в отличие от Стальгорна круг здесь двойной. Я помню, как привыкал к нетривиальным переулкам Подгорода – задачка была не из простых. На внутреннем круге расположены банк, такси и всякая мелочовка, на внешнем – четыре квартала: воинов, магов, разбойников и фармацевтов. К югу от последнего находится вход в Королевский квартал, где до недавнего времени обитали королева Сильвана и начальник охраны Вариматрас. Впоследствии выяснилось, что не такой уж он и союзник: пока Орда и Альянс обустраивались в Нордсколе, Вариматрас и верховный аптекарь Гнилесс начали переворот в Подгороде. В итоге Тралл и Сильвана при помощи игрока убивают обоих и восстанавливают порядок. А вместо Вариматраса начальником охраны ставят орка Брагора Кровопала.

Особый трепет вызывает небольшая надземная часть Подгорода. Прямо от ворот дорога ведет в тронный зал (вспомни знаменитый ролик из Warcraft 3: Reign of Chaos – архитектура в точности повторяет ту сцену). На плитах до сих пор лежат увядшие лепестки роз, которыми жители Лордерона приветствовали вернувшегося принца... Если немного постоять, можно даже услышать звон колокола и крики радости. Как показала история, очень преждевременной радости. В самом тронном зале услышишь отрывки из знаменитого диалога – «Я становлюсь королем, отец» и разглядишь кровавый след, оставленный слетевшей с головы короной. Справа от входа расположен небольшой мемориал, посвященный Теренасу Менетилу. Вряд ли там действительно лежит его прах (король был кремирован), но таким образом Отрекшиеся отдают дань своему последнему правителю. На этой грустной ноте, пожалуй, остановимся. В следующий раз я приглашу тебя в Чумные земли – там тоже есть на что посмотреть и кого вспомнить. До встречи! ■

Алый монастырь охраняется безумными фанатиками, которые уже не различают своих и чужих.


Для этих умертвий жизнь только начинается...

РОЩА С СЕКРЕТОМ

В Тирисфале, на западной границе с морем, можно отметить небольшой участок земли, закрытый со всех сторон высокими горами. Судя по некоторым данным, именно там в свое время высадилась экспедиция Высокородных (элита ночных эльфов времен Войны древних) под руководством Дат'Ремара Солнечного Скитальца. Бежавшие от войны, они решили обосноваться на берегу Лордерона и даже отстроили лагерь с крепостью. Однако через несколько лет некоторые из них стали сходить с ума. Мудрецы установили, что под землей спит какое-то древнее зло, поэтому оставшиеся в живых быстренько собрали вещи и ушли вглубь континента.

Из книги «День дракона» можно узнать, что Красус, красный аспект дракона (сейчас он стоит рядом с Алекстразой на верхушке Храма драконьего покоя) какое-то время жил «в древней роще, в убежище, отстроенном эльфами». Он отмечал, что чувствовал под землей некие «силы». Однажды он проник в самые отдаленные помещения крепости и нашел там небольшой пруд, в центре которого лежал золотой камешек. Воду из пруда нельзя было зачерпнуть ничем искусственным (поэтому Красус подносил воду ко рту руками), и она мгновенно восстанавливала магические силы.

Можно предположить (увы, официально это не подтверждено), что под Тирисфалем заключен один из трех Древних Богов. Это он сводил с ума эльфов, именно его ощущал маг-дракон Красус. Будем надеяться, что World of Warcraft: Cataclysm, где появится возможность летать над Азеротом, в какой-то мере раскроет и эту тайну.

ММО-ИТОГИ ГОДА 2009-ГО

ГОД НЕСБЫВШИХСЯ НАДЕЖД

Автор:
Денис Кублицкий

ПО СРАВНЕНИЮ С ПРЕДЫДУЩИМ ГОДОМ, КОТОРЫЙ ПОРАДОВАЛ НАС МНОЖЕСТВОМ ОЖИДАЕМЫХ ИГР И СЕРЬЕЗНЫМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ К РАНЕЕ ВЫПУЩЕННЫМ ММО, 2009-Й ВЫГЛЯДИТ ОЧЕНЬ БЕДНО. ВИРТУАЛЬНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ ПОТИХОНЬКУ СТАНОВЯТСЯ ЛУЧШЕ, ОБРАСТАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ, НО НИЧЕГО ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВОГО НЕ ПОЯВИЛОСЬ. ХОТЯ, КОНЕЧНО, МЫ ВКРАТЦЕ УПОМЯНЕМ САМЫЕ ЗАМЕТНЫЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ, ВЫШЕДШИЕ В 2009 ГОДУ.

С этим фактом можно не соглашаться, но в данный момент многопользовательские игры являются одним из самых дешевых видов развлечений, при этом обладая сильными социальными элементами и культивируя дух соперничества. Не секрет, что продажи в рознице падают, но связано это не только с притянутым за уши мировым экономическим кризисом и ростом цифровых продаж, а и с возрастающей популярностью онлайн-проектов. Времена, когда ММО были уделом избранных, обладающих быстрым доступом в интернет и банковской картой, канули в прошлое. Отлично понимая это, издатели пытаются выпустить собственный клон World of Warcraft или что попроще, но обязательно с фиолетовыми эпиками и эльфами. Верен ли такой ли подход? Есть мысль, что нет.

НАЖМИ НА КНОПКУ

Нынешний игрок все больше жаждет простоты, легкости вхождения в мир, ему не хочется читать десятки форумов и проходить двухчасовые обучающие курсы (однако EVE Online дает понять, что и хардкорщиков старой закалки хватает). Чтобы нажать одну кнопку – и сразу в бой, что успешно доказывает Battlefield Heroes. Разработчики пытаются не только сделать контент доступным как можно более широкой аудитории, но и завлечь пользователей всеми возможными способами. Blizzard в этом плане не «впереди планеты всей», но пример WoW показателен. Рейды и подземелья, большая часть которых проходится в случайных группах, тонна соло-квестов, в том числе ежедневных, множество вещичек, которые могут быть доступны всем – стоит лишь потратить на игру пару часов в день. Отдавая отчет в том, что совсем скоро наступит момент, когда надо будет не привлекать новых игроков, а еще сильнее цепляться за старых, «Мителица» анонсирует Cataclysm. Ведь переделанные зоны и квесты – отличная мотивация прокачать еще как минимум парочку альтов (за Орду и Альянс соответственно), а повышение планки уровней, новые локации и мелкие плюшки напомнят об игре всем тем, кому интересно играть только одним персонажем. Кстати, платные сервисы (смена расы, фракции, имени, перенос персонажа на другой сервер) тоже потакают желаниям игроков и дают возможность оказаться в одном виртуальном мире с друзьями, не прокачивая нового героя. Ведь сообщество очень важная часть ММО-игры. Не зря Blizzard хочет собрать всех своих игроков в Battle.Net.

И БУДЕТ ПРАЗДНИК

Из-за простоты создания сообщества (и не только, но это выходит за рамки статьи) все большую популярность приобретают игры в социальных сетях. Готовая структура знакомств, помноженная на короткие игровые сессии, становится залогом того, что огромное число людей увидит ту или иную игру. Пока что это всевозможные фермы, тараканьи бега и «майбруты», но появление более серьезных и новаторских проектов –дело времени. В прошлом номере мы писали, что следующая Civilization выйдет в Facebook, а глядя на Quake Live, несложно предположить, что скоро 3D-игры на подобных технологиях появятся и в соцсетях. Но довольно о тенденциях, кратко вспомним об основных релизах 2009 года.

КОПИРУЙ ЭТО

Итак, упомянутых вначале клонов WoW прибавилось: Runes of Magic, Algaron и «Аллоды Онлайн». И если «Аллоды» берут известным миром и «православной» стилистикой, то на что рассчитывают первые две, непонятно. Тупиковым кажется и подход Darkfall – игра, созданная фанатами Ultima Online, отпугнула даже свою целевую аудиторию: слишком сыро и коряво. Посмотрим, что с ней будет в 2010 году. Судьба Fallen Earth схожа – проект, стремящийся быть «фоллаутом», не может похвастаться значительным успехом. Да и очередная супергеройская ММО от Cryptic – Champions Online – не блещет. Впрочем, ее создатели уже признали, что проект вышел недоделанным – обычная для жанра ситуация. Ошеломила сотнями тысяч проданных коробок лишь Aion. Но, судя по отчетам с фронтов, мало кто выдержал там больше двух месяцев. Попытка корейцев сделать понятную европейцам и американцам игру удалась лишь отчасти. После 40-го уровня подписчиков ждет тот самый гринд, которым старожилы пугают новичков, рискнувших попробовать восточные ММО. Вкратце – все. А в будущее будем смотреть с надеждой – глядишь, и The Old Republic в 2010 году выйдет. ■

1 Возможность летать не спасает Aion от необходимости гринда в промышленных масштабах.

2 Если «Аллоды» национальная ММО, что здесь делает мантикора? Чай, Россия не Греция.

3 Если бы не подпись в левом нижнем углу скриншота, Algaron можно было бы легко спутать с WoW.

4 LotRO: Siege of Mirkwood – лучшее платное дополнение года. Конкурентов в общем-то нет.

Автор:
Святослав Торик

Год прошел и оставил после себя гору трупов. В этой кучке похоронены надежды на человеческий релиз The Chronicles of Spellborn, едва ли не единственной сбалансированной MMORPG в мире. Вот валяется экспериментальное детище Battlefield Heroes, загубленное жадностью своих родителей. А тут аккуратно сложены синюшные, с недоразвитыми конечностями аструмовские бета-выкидыши: «Аллоды Онлайн» и «Северный клинок». Кажется, они еще дышат, но… А вот и розовощекий младенец Aion, узкие глазки которого выдают его восточное происхождение, естественное и единственно возможное. Год определенно был неудачным.

По большому счету, кроме анонса World of Warcraft: Cataclysm за весь 2009-й в мире ММО не произошло ровным счетом ничего. 22 игры ушли в открытый бета-тест, 54 были названы финальными – но сколько из них ворвались хотя бы в TOP-10? Сколько завоевали сердца бывалых игроков и новичков? Сколько заставили интернет с уважением произносить свое название? Боюсь, если каким-то чудом удастся выяснить количество пользователей каждой игры из списка релизов, самой популярной окажется Hello Kitty Online...

ТАКИЕ ДЕЛА

То ли дело 2008-й! Целый год мы спорили, кто отъест больше игроков у WoW: молодая да ранняя Age of Conan, вышедшая в мертвый для компьютерных игр летний сезон, или осенний мастодонт Warhammer Online, поддерживаемый тысячами фанатов по всему миру?

Как показала практика, лишь старый конь не портит борозды. WAR сбросила оборо-ты до жалких 300 тысяч подписчиков (сейчас от 36 серверов осталась половина), у «Конана» же игроков примерно втрое меньше (из 45 серверов на старте до текущего момента доковыляли 18). Только World of Warcraft со своими дополнениями первую половину 2009-го меланхолично держала топ продаж в оккупации. Правда, до 12 миллионов подписчиков так и не добралась.

Так что предлагаю с чистой совестью закрыть ММО-итоги за прошедший год и начать жить в ожидании лучшего. Ведь предполагается, что до конца 2010-го мы увидим Star Trek Online, WoW: Cataclysm, Mytheon, Earthrise, APB и Global Agenda. А через год традиционно подведем итоги. Договорились? ■

КРОМЕ АНОНСА WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM ЗА ВЕСЬ 2009-Й В МИРЕ ММО НЕ ПРОИЗОШЛО РОВНЫМ СЧЕТОМ НИЧЕГО.

1 У проекта Mytheon от бывших разработчиков серии C&C есть все шансы открыть новую веху в жанре MMORPS.

2 Не знаем, какую подпись тут можно придумать. Hello Kitty Online для этого слишком чудовищна.

3 После полутора лет прозябания The Chronicles of Spellborn была отправлена на доработку, и когда она теперь выйдет, неизвестно.

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Николай Арсеньев

НОВИНКИ КОМПЬЮТЕРНОГО МИРА

ВСЕ ЕЩЕ ВПЕРЕДИ!

NVIDIA не отчаивается, ATI пожинает плоды своего труда

NVIDIA оказалась в непривычном для себя положении – в роли догоняющего. Меж тем она не отчаивается и смотрит в будущее с уверенностью. Один из представителей компании заявил, что проиграна битва, но не проиграна война. Совсем скоро все мы сможем оценить Fermi, ну а пока ATI успешно гнет свою линию. Серия видеокарт ATI Radeon HD 5xxx пользуется популярностью, однако дефицит делает свое дело и по лучшим рыночным законам стоимость плат растет. И вот недавно ATI решила проблему производства видеокарт, точнее даже, это сделал завод TSMC, на котором производятся их чипы. В ближайшее время цены должны стабилизироваться и упасть до заявленных производителем.

P.S. В ближайшее время ATI существенно расширит пятую серию карт, представив мобильные версии Radeon HD 5xxx Mobility. Предполагается, что компания выпустит полный спектр карт – от начального до топ-уровня.

КОРПУС ДЕСЯТОГО УРОВНЯ

Thermaltake представила революционный Level 10

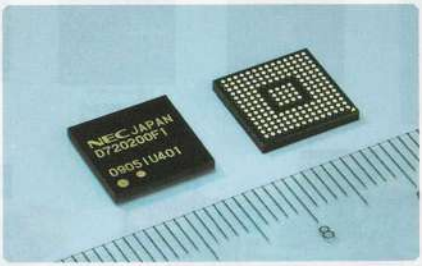
Некоторое время назад Thermaltake показала общественности концепт корпуса, который поразил воображение всей IT-общественности, включая нас. Как все мы знаем, далеко не все концепты доживают до серийного производства, увы. К счастью. эта история исключение из правил. Встречайте – Themaltake Level 10.

Дизайн уникален. Корпус выглядит стильно, свежо, неординарно (смотри картинку), но при этом не потерял в функциональности. В основу легла идея модульности: каждая составляющая системы (блок питания, системная плата с установленным на ней железом, жесткие диски и т.д.) спрятана в отдельный контейнер, что позволило упростить доступ к комплектующим, а также отдалить горячие компоненты друг от друга. Последнее должно положительно сказаться на температурном режиме железа. Не поскупились инженеры Thermaltake на материалы – корпус сделан из алюминия, что гарантирует эффективный теплообмен и меньший вес, хотя его нельзя назвать пушинкой, ведь весит он 21.37 кг. В модулях, в которых находятся системная плата, блок питания и приводы, сделаны вентиляционные отверстия, процессор и видеокарту дополнительно охлаждают вентиляторы. Кабели можно и нужно спрятать в основе, доступ к которой ограничат замки. Кроме этого, на переднюю панель вынесены кнопка включения, четыре порта USB, eSATA и аудиоразъемы. Размеры впечатляют – 614x318x666.3 мм. Дополняет феерию инженерной мысли красная подсветка. О цене пока не сообщается. В любом случае копить можешь начинать уже сейчас!

USB 3.0 В МАССЫ!

WD и NEC взялись за продвижение нового стандарта

USB 3.0 выглядел перспективно и заманчиво, таким этот стандарт пока что и остается, увы. Индустрией он был встречен довольно прохладно – производители чипсетов не спешат встраивать поддержку USB 3.0 в свои продукты. Причина отчасти в популяризации eSATA, который уже давно предлагал отличную пропускную способность. Вот и сейчас после первых тестов становится понятно, что USB 3.0 находится в роли догоняющего – опередить eSATA ему не по силам, хотя скорость сравнима. Но компании WD и NEC решили изменить положение дел и дать столь необходимое ускорение. Вместе они планируют разработать специальный драйвер USB Attached SCSI Protocol (UASP), который позволит обойти ограничения протокола Bulk Only Transfer (BOT), использующегося для USB 2.0. Новый драйвер будет разработан для контроллеров NEC USB 3.0 xHCI (eXtensible Host Controller Interface), появившихся на рынке в июне 2009 года. Какой толк WD двигать стандарт? Просто она сделала ставку на него, а что из этого получится, посмотрим.



ИГРОВОЙ МЕДИАМОНСТР

Piixl EdgeCenter 3770 – медиацентр без компромиссов

Большинство медиацентров игровыми можно назвать с большой натяжкой. Необычный взгляд на этот жанр показала компания Piixl, представив серию EdgeCenter. Вся соль в том, что система обладает толщиной всего лишь 3 см, и крепится это чудо техники на заднюю панель любой ЖК- или плазменной панели, при условии что на них есть соответствующие VESA-крепления! EdgeCenter совместим с панелями от 37 до 70 дюймов. При этом конфигурация может быть абсолютно любой – от базового медиацентра с использованием встроенной графики до мощнейшей игровой системы с процессором Intel Core i7 8xx, оперативной памятью объемом до 8 Гбайт и видеокартой ATI Radeon HD 5850. Существуют и более хардкорные версии с использованием серверного Xeon, например. Конфигурации также включают оптический привод, четыре USB-порта, кард-ридер и ТВ-тюнер. Обойдется новинка недешево – от 4050 (в базовой конфигурации) до 13 577 долларов!

ATI EYEFINITY ПОДРУЖИЛИ С DVI

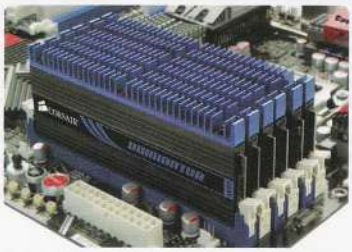
Sapphire выпустила адаптер DisplayPort-to-DVI

С выпуском Radeon HD пятой серии ATI анонсировала технологию Eyefinity, которая позволяет подключать до трех мониторов как один большой, получая разрешение вплоть до 7680x1600. Весьма любопытная опция для игр, и не только. Однако вот напасть. Чтобы реализовать задуманное, придется воспользоваться мониторами с разъемами DVI, HDMI и более экзотическим DisplayPort. Если с первыми двумя стандартами проблем возникнуть не должно, то с последним есть маленькая такая загвоздка – он все еще экзотика и встречается редко. Чтобы избавить нас от проблем с выбором подходящего монитора, Sapphire выпустила соответствующий конвертер, который позволяет подключать классические DVI-мониторы. Для дополнительного питания придется задействовать порт USB. Простое решение сложной проблемы. Осталось узнать, сколько стоит эта диковинка.

ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ МНОГО НЕ БЫВАЕТ

24 гигабайта оперативки от Corsair

Совсем скоро увидят свет шестиядерные процессоры от Intel. Для них потребуются новые материнские платы, ну а заодно под шумок можно обновить и оперативную память и расширить ее с каких-то 6 или 12 Гбайт до нескромных 24 Гбайт. Набор памяти CMD24GX3M6A1333C9 из серии DOMINATOR включает шесть модулей памяти по 4 Гбайт каждый, которые действуют на частоте 1333 МГц и с таймингами 9-9-9-24 при напряжении 1.6В. Данный комплект был создан эксклюзивно под платформу Core i7 (LGA1366). Учитывая тот факт, что массив из шести модулей будет греться довольно сильно, производитель позаботился об охлаждении, использовав запатентованный дизайн радиаторов DHX+, а также приложив в нагрузку кулер, оснащенный парой 60-миллиметровых вентиляторов. Стоимость новинки – 1350 долларов.



ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Razer обновляет легенду – DeathAdder

Razer DeathAdder давно получила статус легендарной и по сей день остается одной из самых-самых. Но, как водится, хорошее можно сделать еще лучше! Прогресс не стоит на месте, и если со временем дизайн не устаревает, то начинка уж точно. Razer DeathAdder 3.5G сохранила очертания и формы оригинала, то есть, как и прежде, перед нами мышь для правшей с парой кнопок сбоку, колесом прокрутки и двумя основными кнопками.

Не всем полюбились сенсоры с лазерной подсветкой, и тут тебя новая Razer DeathAdder не разочарует. В ней используется сенсор с оптической подсветкой поколения 3.5G, который обеспечивает чувствительность до 3500 dpi. Скорость опроса сигнала 1000 Гц, ускорение – до 15G. Отличное скольжение по ковру гарантирует использование тефлоновых вставок. Обойдется реинкарнация Razer DeathAdder в 60 долларов.

Автор:
Сергей Плотников

ПОПИВАЯ СЛАДКИЙ УКСУС...

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ НА БАЗЕ ЧИПСЕТА INTEL P55 EXPRESS

Вприкуску с халявным нежным сыром из мышеловки понимаешь, что жизнь все-таки классная штука. Действительно, дабы осуществить мечту поэта, не нужно иметь три высших образования, знать пять иностранных языков, а также владеть магией Дэвида Блейна. И на примере ряда материнских плат с набором логики Intel P55 Express мы покажем, что из любого «железа» без особых проблем и лишних средств можно выжать по максимуму дополнительной производительности.

ПОЛНЫЙ PERFORMANCE

Да еще как выжать, благо практически каждый центральный процессор семейства Intel Core i5/i7 обладает отличным разгонным потенциалом. И платы большинства брендов лепят на свои картонные коробки огромные логотипы с надписью OC (Overclocking) и далее по списку. Только много ли счастливых пользователей текстолитовых устройств пользуются предоставленной им халявой в полной мере? Чипсет же у голубого гиганта вышел просто шикарный!

Набор логики Intel P55 Express (сокращение от слова Performance) наконец-то представлен в должном объеме и в различных ценовых категориях. Но по большому счету производители системных плат закупают тонны микросхем и впаивают их в продукты, относящиеся к различным ценовым категориям. Самые отборные, естественно, достаются «мамам» high-end-класса. А уже оставшееся добро пачками скупают для производства недорогих решений. И это не есть плохо: в зависимости от возможностей и потребностей каждый выбирает свое. Общая функциональность от этого не страдает.

Итак, чипсет Intel P55 Express состоит из одноименной микросхемы, включающей поддержку Intel High Definition Audio, шесть портов Serial ATA и один коннектор eSATA. Также этот набор логики имеет в своем арсенале восемь линий PCI Express x1 и 14 интерфейсов USB второй ревизии. Для связи с сетью присутствует гигабитный интерфейс непосредственно от чипа и еще один – от шины PCI Express x1.

Самое интересное и полезное новшество состоит в том, что линии PCI Express 2.0 x16 для графических процессоров вынесены, подобно встроенному двухканальному контроллеру DDR3-памяти, в центральный процессор Intel Core i5/i7. Поэтому мы и увидели новый сокет LGA 1156.

Вопрос на засыпку: сколько ножек у «камешка» Intel Core i7 8XX? Правильно, ни одной, ибо Intel довольно давно использует контакты на самих материнских платах, а не CPU. А вот новенькая шина DMI с пропускной способностью 2 Гб/с появилась относительно недавно. Из особенностей Intel P55 Express и Intel Core i5/i7 вытекает одно очень важное следствие: материнские платы на основе данного набора логики в номинальных режимах будут обладать практически идентичной производительностью, минимальные различия которой легко объяснимы элементарной погрешностью тестовых утилит.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Раз уж автор этих строк дважды упомянул какую-то там халяву и идентичную производительность всех без исключения плат, то логично предположить, что выявить действительно сильнейшую материнскую плату поможет разгон. Тестовый процессор Intel Core i7 870 имеет заблокированный множитель x22/x24 (x24 – множитель при активной технологии Turbo Boost), а потому разгон удастся лишь за счет повышения частоты тактового генератора. По-умолчанию имеем 22x133=2926 МГц (24x133=3192 МГц) «камня», но никто не помешает изменить уровень BCLK, повысив тем самым общую частоту CPU. Особо обольщаться не стоит: для большинства материнских плат 180–190 МГц тактового генератора являются потолком – лишь уникумы способны переплюнуть порог в 200 МГц. Поэтому было интересно проверить максимально возможную частоту BCLK при использовании воздушного охлаждения, для чего множитель Intel Core i7 870 занижался до параметра x15.

Именно оверклок «камня» помог выявить победителя, ибо процессорозависимые утилиты обязательно продемонстрируют прирост производительности в отличие от номинального режима, где в тестах частоты CPU и памяти для всех плат идентичны. Сегодня среди таких оказался бенчмарк SuperPi 1.5 XS, рассчитывающий миллион знаков числа 3.14 после запятой, и архиватор WinRAR, поддерживающий многопоточность.

Измерять температуру чипсета нет смысла. Intel P55 Express настолько «холоден», что небольшого сантиметрового радиатора вполне хватает для сохранения нормальной температуры набора логики и элементов питания. Также не стоит зацикливаться на разводке плат. Как показала история, многие производители пришли приблизительно к одной и той же концепции расположения конструктивных частей устройства. Остается только придумать оригинальный внешний вид радиаторов системы охлаждения да побольше технологий.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 2.93 (22x133), Intel Core i7 870
- **ВИДЕОКАРТА:** Palit GeForce 210
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 2x1, Aeneon Xtune AXH760UD00-13G (DDR-1333 CL8)
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ТБАЙТ:** 1.5, Seagate Barracuda ST31500341AS
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВАТТ:** 750, Corsair TX750W Power Supply
- **ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР, ОБ/МИН:** 1700, Noctua NH-U12P
- **ОС, SP:** 3, Windows XP Professional x32

ASROCK P55 EXTREME

К сожалению, особого экстрима с материнской платой ASRock P55 Extreme получить не удастся. По сравнению с остальными участниками соревнования нам удалось разогнать процессор максимум до 3840 МГц (при поддержке Intel Turbo Boost).

В остальном «непередаваемых» ощущений не получили. Нареканий к разводке просто нет. Модули памяти отлично извлекаются из защелок слотов DIMM, и даже длинная видеокарта не станет тому помехой. На наш взгляд, идеально расположен первый (синий) слот PCI Express 2.0 x16. Графические адаптеры с двухслотовыми системами охлаждения прикроют слот PCI, но PCI Express x1 останется свободным. Радует наличие встроенного индикатора кодов POST и кнопок горячего включения/перезагрузки системы. Пожалуй, единственным минусом платы (кроме низкой производительности) является неудобное расположение коннектора для кулера CPU. Но такие проблемы относятся к категории одноразовых: подключил вентилятор – и живи спокойно. Так что плата ASRock P55 Extreme отлично подойдет тем, кто хочет получить многофункциональное устройство, но баловать себя разгоном не собирается.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Низкая стоимость, большое разнообразие слотов расширения, богатые функции разгона
- Слабый разгонный потенциал

INTEL DP55KG

★★★★

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Большое разнообразие слотов расширения, богатые функции разгона
- Слабый разгонный потенциал, высокая стоимость, недочеты разводки платы

Идентичные в функциональности платы приводят разработчиков к достаточно интересным вещам. Вот «мама» Intel DP55KG обладает возможностью создать CrossFire X или SLI-массив за счет 16+8+4=28 линий шины PCI Express 2.0. Порты SATA и питания расположены в тех же местах, что и у остальных устройств тестирования. В наличии достаточное количество (восемь) USB-интерфейсов и прочего добра. В общем, все просто супер, но и все как у всех. А посему приходится изворачиваться, кусать локти и шевелить ушами, дабы заманить на свою сторону покупателя. И вот в ход идут всевозможные черепа, начерченные на текстолите, и космическая лучезарность красных светодиодов, надоедающих в ночное время суток. Компания старается сделать индивидуальным продукт, что не может не радовать.
Но что касается оверклокерского потенциала, то тут не все так гладко. И хотя BIOS материнской платы располагает большими функциями разгона, максимальная частота BCLK составила всего 175 МГц, или 4200 МГц для процессора Intel Core i7 870. Казалось бы, отличный результат, но, как увидишь далее, последующие платы за те же деньги продемонстрируют большую прыть.

MSI P55-GD65

★★★★

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Низкая стоимость, отличный разгонный потенциал, большое разнообразие слотов расширения
- Отсутствие Intel Turbo Boost

Печально, что BIOS материнской платы MSI P55-GD65 не поддерживает Turbo Boost, но эта оказия наверняка решится с выходом новых прошивок. Пожалуй, отсутствие данной технологии является чуть ли не единственным минусом всего устройства.
С разводкой компонентов особых проблем нет. Установка больших и «толстых» видеокарт не затруднит доступ как к слотам DIMM, так и к портам IDE/SATA. Радует присутствие на текстолитовом корпусе кнопки OC Gene, автоматически повышающей производительность системы. Помимо прочего разгон можно осуществить за счет утилиты MSI Control Center и функции MSI Direct Overclock.
Но гораздо удобнее, приятнее и надежнее воспользоваться услугами старого доброго синего экрана BIOS, благо MSI P55-GD65 располагает множеством функций по разгону. Нам удалось задрать шину до отметки 185 МГц, что при множителе x22 составило 4070 МГц стабильной частоты работы Intel Core i7 870. Уверены, что после прошивки BIOS удастся запустить Turbo Boost и выжать из CPU еще халявных МГц.

ASUS MAXIMUS III FORMULA

★★★★

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Отличный разгонный потенциал, большое разнообразие слотов расширения, внешняя звуковая карта
- Высокая стоимость, отсутствие интерфейса PATA

Это самая дорогая плата из представленных в сегодняшнем тесте. А посему и спрашивать с нее будем по полной программе. В распайке элементов тяжело найти недочеты. При установке памяти, видеокарт, подключении жестких дисков не возникнет особых проблем, так как все порты находятся на своем месте и не затрудняют доступ друг к другу. Хоть один из слотов PCI Express x1 и будет недоступен после установки габаритной видеокарты, то в другой (верхний) без особых проблем устанавливается какое-нибудь «железо». Например, звуковая карта от Creative, идущая в комплекте поставки. В общем, у материнских плат серии R.O.G. (Republic of Gamers) все всегда находится на высшем уровне. После непродолжительного общения с богатым на настройки BIOS нам удалось достичь 190 МГц по шине. В результате получилось разогнать процессор до 4560 МГц. Правда, забегая чуточку вперед, отметим, что остальные продукты ASUS продемонстрировали аналогичный разгонный потенциал при меньшей стоимости. Выбирать в любом случае тебе. Третье перевоплощение материнской платы ASUS MAXIMUS Formula, как и все предыдущие устройства станет отличной основой для производительной системы на базе процессоров Intel Core i5/i7.

ASUS P7P55D DELUXE

Интересно, чем отличается ASUS P7P55D Deluxe серии ASUS Xtreme Design (AXD) от ASUS MAXIMUS III Formula? С первого взгляда заметны исключительно разные цветовые паттерны плат. Со второго и третьего тоже. Ну разве что «синенькой» достался динозавроподобный порт PATA, да слоты PCI и PCI Express x1 (в том же составе) расположены иначе. Немного по-другому распаяны коннекторы для вентиляторов, и присутствует интегрированный звуковой кодек.

В остальном перед нами две абсолютно идентичные «материнки». Радует, что и потенциал девайсов одинаковый. При частоте шины 190 МГц удалось разогнать тестовый Lynnfield все до тех же 4560 МГц.

Правда, ASUS P7P55D Deluxe стоит на 2 тысячи рублей... дешевле. А если не видно разницы, то зачем платить больше? А платить больше стоит потому, что при снижении множителя CPU у ASUS P7P55D Deluxe удалось задрать шину до 225 МГц, в то время как ASUS MAXIMUS III Formula оказалась на 5 МГц шустрее. Казалось бы, такое крохотное преимущество недостойно переплаты. Но минимальные плюсы спокойно могут выразиться в серьезный аргумент устройству, работающему при отрицательных температурах. Например, для оверклока процессора газами фреона или жидким азотом.

ЦЕНА 7500 РУБ.

★★★★★

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Отличный разгонный потенциал, большое разнообразие слотов расширения
- Высокая стоимость

ASUS SABERTOOTH 55I

ЦЕНА 8000 РУБ.

★★★★★

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Отличный разгонный потенциал, большое разнообразие слотов расширения
- Высокая стоимость

Перед тобой очередной продукт ASUS на базе набора логики Intel P55 Express. И снова компания радует нас творческим подходом. На этот раз текстолит платы коричневого цвета, а радиаторы пассивной системы охлаждения имеют достаточно оригинальный вид и фактуру. Чипсет накрывает радиатор в виде своеобразного черепашьего панциря, а на ощупь металл достаточно шершавый.

Разводка ASUS SABERTOOTH 55i выполнена в лучших традициях всех плат. Особых недочетов нет. Все так же присутствуют кнопки power/reset управления системой. Только вот вместо третьего слота PCI Express x 16 в «маму» впаян еще один (третий) порт PCI Express x1. Остальные характеристики оговорены в сводной таблице. А вот про запас прочности стоит черкануть пару строк. Как и ожидалось, новинка ASUS продемонстрировала отличные результаты разгона нашего тестового процессора, и вот уже «корка» проходит испытания на частоте 4680 МГц (с Turbo Boost), что соответствует 195 МГц тактового генератора. Безусловно, это лучший результат среди материнских плат ASUS и второй среди представленных сегодня устройств. Стоило уменьшить множитель Intel Core i7 870, как ASUS MAXIMUS III Formula вышла вперед, оправдывая свою достаточно высокую стоимость. В любом случае текстолитовый механизм ASUS SABERTOOTH 55i достоин самых положительных эпитетов в свой адрес.

ВЫВОДЫ

Результаты тестирования показали, что материнские платы от ASUS и Gigabyte превосходно «гонятся». Следовательно, они достойны лавров победителей. Но все-таки лучшей по праву стала плата Gigabyte GA-P55-UD6, за что и удостоилась приза «Выбор редакции». Если платы от ASUS обладают всевозможными подсветками и радиаторами, раскрашенными всеми цветами радуги, то победитель сегодняшнего сводного тестирования не разменивается на мелочи. Устройство выглядит строго и невычурно, что, по мнению вашего покорного слуги, куда привлекательнее, чем весь этот гламур.

Приятно удивил девайс MSI P55-GD65 стоимостью всего 5000 рублей. По сравнению с остальными «дорогушами» ему удалось продемонстрировать отличный разгонный потенциал за приемлемую цену. Поэтому особых споров по поводу победителя в номинации «Лучшая покупка» не было.

Теперь можно с уверенностью заявить, что для новых процессоров Intel Core i5/i7 на рынке наконец-то появилось достаточно плат, чтобы удовлетворить потребности любого пользователя. А это значит, что довольными останутся многие: и считающие деньги люди, и безумные геймеры. Халявных мегагерц хватит всем. ■

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ASUS MAXIMUS III Formula	ASUS P7P55D Deluxe	ASUS SABERTOOTH 55i
Чипсет	Intel P55 Express	Intel P55 Express	Intel P55 Express
Сокет	LGA 1156	LGA 1156	LGA 1156
Поддерживаемые процессоры	Intel Core i5/i7	Intel Core i5/i7	Intel Core i5/i7
Память	4x DIMM, DDR3 2133/2000/1800/1600/1333/1066	4x DIMM, DDR3 2200/2000/1800/1600/1333	4x DIMM, DDR3 2000/1800/1600/1333/1066
Слоты расширения	2x PCI-E x16, 1x PCI-E x8, 2x PCI-E x1, 2 PCI	2x PCI-E x16, 1x PCI-E x4, 2x PCI-E x1, 2 PCI	2x PCI-E x16, 3x PCI-E x1, 2 PCI
Накопители	10x SATA II + 1x eSATA	9x SATA II + 1x ATA133 IDE	8x SATA III
Интерфейсы	1x IEEE 1394, 9x USB	1x IEEE 1394, 8x USB, 2x SPDIF/Out	2x IEEE 1394, 14x USB, 1x Optical SPDIF
Сеть	Gigabit Ethernet Realtek RTL8110SC	2x Gigabit Ethernet Realtek RTL8110SC	Gigabit Ethernet Realtek 8112L PCIe
Аудио	8-канальная внешняя плата	10-канальный кодек	10-канальный кодек
Форм-фактор	ATX	ATX	ATX

GIGABYTE GA-P55-UD6

Компания Gigabyte уже достаточно давно приручила своих поклонников к быстрым и производительным решениям. И материнская плата Gigabyte GA-P55-UD6 является лицом всей линейки устройств на базе Intel P55 Express. И хороша же чертовка! Разводка элементов девайса не вызывает особых нареканий. Естественно, нижний порт PCI Express x1 «исчезнет», если в первый из трех слотов PCI Express x16 установить массивную видеокарту. Но за коннекторы SATA не боязно, ведь разворот относительно плоскости «материнки» на 90° интерфейсов исключает риск пересечения проводов с остальным «железом».

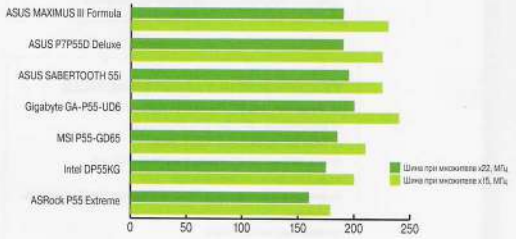
Отличительной особенностью Gigabyte GA-P55-UD6 является наличие двух дополнительных слотов памяти DIMM. Правда, максимальное количество гигабайт по-прежнему равно 16.

Максимальное количество фаз (хоть и виртуальных) опять же находится на текстолитовом «тельце» победителя сегодняшнего масштабного тестирования. Установлено ни много ни мало 24 канала в ШИМ-контроллере. Отсюда отличные показатели разгона и стабильности системы. Gigabyte GA-P55-UD6 – единственная плата, с которой удалось достичь 200 МГц по шине. Следовательно, частота процессора увеличилась до 4400 МГц без учета Turbo Boost и 4800 МГц – с учетом. Но с такими характеристиками CPU элементарно перестал справляться кулер Noctua NH-U12P. Следовательно, после замены системы охлаждения на более производительное решение удастся выжать еще немного халявных мегагерц.

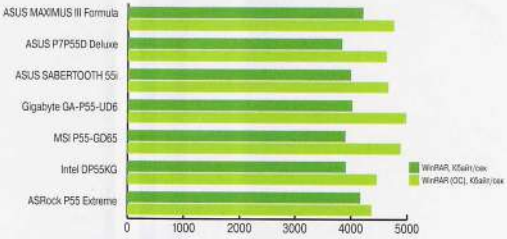
ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Отличный разгонный потенциал, большое разнообразие слотов расширения
- Высокая стоимость

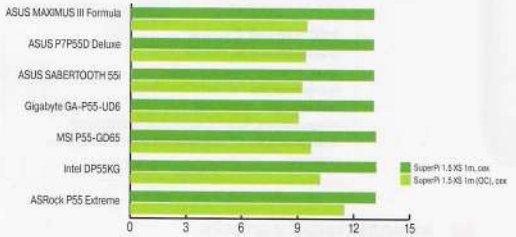
Разгон по частоте BCLK



Архфивирование в WinRAR



Тест SuperPi



Разгон по частоте BCLK

Результаты по разгону частоты BCLK при номинальном и заниженном множителях процессора. Лучшей оказалась плата Gigabyte GA-P55-UD6. Правда, продукты от ASUS и MSI отстают не так сильно.

Архивирование в WinRAR

Одинаковые чипсеты и одинаковые… китайские заводы. Отсюда в номинальном режиме идентичные результаты, укладывающиеся в погрешность тестовых утилит. И лишь разгон показывает лучших из лучших.

Тест SuperPi

Аналогичная ситуация с бенчмарком SuperPi 1.5 XS 1m. Лишь после оверклока системы по шине становится ясно, «ху из ху».

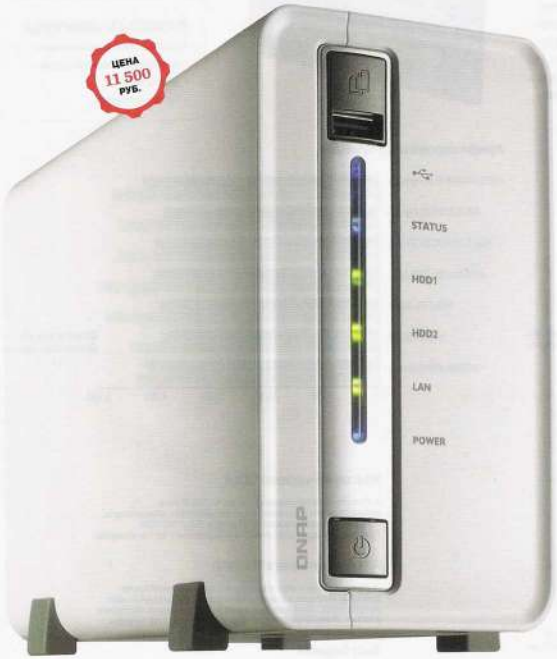
Gigabyte GA-P55-UD6	MSI P55-GD65	Intel DP55KG	ASRock P55 Extreme
Intel P55 Express	Intel P55 Express	Intel P55 Express	Intel P55 Express
LGA 1156	LGA 1156	LGA 1156	LGA 1156
Intel Core i5/i7	Intel Core i5/i7	Intel Core i5/i7	Intel Core i5/i7
6x DIMM, DDR3 2600/2200/1800/1600/1333/1066/800	4x DIMM, DDR3 2133/2000/1800/1600/1333/1066	4x DIMM, DDR3 1600/1333/1066	6x DIMM, DDR3 2600/2133/1866/1600/1333/1066/800
1x PCI-E x16, 1x PCI-E x8, 1x PCI-E x4, 2x PCI-E x1, 2x PCI	1x PCI-E x16, 1x PCI-E x8, 1x PCI-E x4, 2x PCI-E x1, 2x PCI	1x PCI-E x16, 1x PCI-E x8, 1x PCI-E x4, 2x PCI-E x1, 2x PCI	1x PCI-E x16, 1x PCI-E x8, 1x PCI-E x4, 1x PCI-E x1, 3x PCI
10x SATA II + 2x eSATA	8x SATA II + 1x ATA133 IDE + 1x FDD + 1x eSATA	10x SATA II + 1x ATA133 IDE + 1x FDD + 1x eSATA	6x SATA II + 2x ATA133 IDE + 1x FDD + 1x eSATA
1x IEEE 1394, 1x IEEE 1394 (firewire mini), 10x USB, 2x SPDIF/Out	1x IEEE 1394, 8x USB, 2x SPDIF/Out	1x IEEE 1394, 8x USB, 2x Toslink (Out+In) optical	2x IEEE 1394, 7x USB, 2x SPDIF/Out
2x Gigabit Ethernet Realtek RTL8111DL	2x Gigabit Ethernet	2x Gigabit Ethernet	Gigabit Ethernet
10-канальный кодек	10-канальный кодек	10-канальный кодек	7.1-канальный кодек
ATX	ATX	ATX	ATX

Автор/тестер:
Алексей Поляков

NAS'ТОЛЬНОЕ МЕДИА ХРАНИЛИЩЕ

ТЕСТИРОВАНИЕ QNAP TS-210

Сетевые хранилища данных, ранее использовавшиеся в основном в крупных офисах, сегодня становятся все более актуальными не только для малого офиса, но и для дома. И производители, разумеется, идут навстречу покупателю, выпуская модели, ориентированные именно для использования дома и в небольших офисах. В таких накопителях, как правило, отсутствует поддержка многодисковых систем типа RAID-5, зато имеются функции, нужные больше дома, такие как, например, встроенный менеджер загрузок. Один из девайсов этого класса сегодня попал к нам на тест. Встречаем – QNAP TS-210.



ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Богатая функциональность
+ Простое и интуитивно понятное конфигурирование
+ Способность работать в качестве принт-сервера
- Не слишком хорошее охлаждение
- Довольно неудобный и плотный монтаж жестких дисков

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ПРОЦЕССОР, МГЦ:** 800, Marvell 6281, МБайт: 256, DDR2
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** LAN 1 ГБит/с; 2x SATA; 3x USB
- **ТИПЫ МАССИВОВ:** RAID 0, RAID 1, JBOD
- **ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФАЙЛОВЫЕ СИСТЕМЫ:** ext3, ext4
- **ОС:** Linux для встраиваемых систем
- **ФУНКЦИИ:** файл-сервер, ftp, принт-сервер, web, MySQL, менеджер загрузок
- **ГАБАРИТЫ, ММ:** 165x85x218
- **МАССА (БЕЗ ДИСКОВ), Г:** 910

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P5K
- **LAN, МБИТ/С:** 1000, интегрированная
- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 2,66, Intel Core 2 Duo E6750
- **ПАМЯТЬ, ГБ:** 2x1 Гб, DDR2-800
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ТБАЙТ:** 1,5, Western Digital WDC WD15EADS
- **ВИДЕОКАРТА, МБ:** 512, ASUS EN8400GS SILENT (NVIDIA GeForce 8400 GS)

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Начали мы с оценки легкости и удобства установки и конфигурирования девайса. Мы установили диски, подключили NAS к Сети через гигабитный интерфейс, покопались в меню настроек. Накопитель был протестирован в конфигурации с одним диском. Для этого мы использовали программу Intel NAS Performance Toolkit, симулирующую различные реальные задачи, выполняемые на сетевых накопителях. Были проведены тесты HD Video Playback, HD Video Record, Content Creation, Office productivity, File copy to NAS, File copy from NAS, Dir copy to NAS и Dir copy from NAS.

КОМПЛЕКТАЦИЯ И ДИЗАЙН

Самый главный элемент накопителя – собственно диски – в комплекте не поставляются. Их придется приобрести дополнительно исходя из собственных требований и возможностей. Комплект поставки достаточно скромен: сам девайс, шлейфы для соединения двух дисков, кабель LAN и набор крепежа.

Внешне NAS представляет собой небольшую коробочку из белого пластика, на передней панели которой находятся шесть индикаторов (питание, LAN, HDD1/HDD2, статус и USB), а также кнопки включения и быстрого копирования. Сзади имеется три USB-разъема, к которым можно, помимо всего прочего, подключать принтеры и МФУ, тогда NAS будет работать как принт-сервер. Рядом расположился маленький вентилятор. Из-за того что жесткие диски ставятся фактически вплотную друг к другу, его не всегда хватает: за время тестов оба диска разогрелись у нас до ощутимо горячего состояния.

КОНФИГУРИРОВАНИЕ

Если детально следовать краткой инструкции по установке, то конфигурация под Linux должна выполняться через веб-интерфейс, а для Windows нужно поставить специальную утилиту. Мы установили ее из чистого любопытства, хотя в этом не было никакой необходимости: с ее помощью доступны только самые базовые функции, а для всего остального она запускает браузер с тем же самым веб-интерфейсом. Любопытно, что по умолчанию девайс имеет IP из диапазона 169.254.x.x на случай автоматического присвоения компьютеру IP-адреса при отсутствии DHCP-сервера, но в этой конфигурации он работал с постоянными сбоями, что в общем-то и не удивительно. Ситуация исправилась после присвоения IP-адреса вручную.

Веб-интерфейс достаточно прост и интуитивно понятен. Сначала необходимо создать массив, выбрав нужные диски и его тип (однодисковый том, RAID 0, RAID 1 или JBOD). Готовый раздел можно отформатировать исключительно в файловых системах ext3 и ext3, используемых в Linux (объясняется это тем, что, собственно, именно эта ОС и применяется в девайсе). Это, конечно, не столь существенная проблема, если не придется по каким-то причинам «вытаскивать» данные с дисков на компьютере с установленной Windows. После нужно создать пользователя (или нескольких) и общие папки, прописав для них права доступа. Поддерживаются группы, разграничения доступа, а также защищенное подключение по SSH и SSL.

Web-интерфейс достаточно прост, понятен и вполне функционален.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ

Устройство способно работать в сетях Windows, MacOS, Linux и Unix. Имеется встроенный менеджер закачек по FTP, HTTP и BitTorrent, способный автоматически выполнять требуемые загрузки без участия компьютера. Кроме того, QNAP TS-210 способен работать как FTP-сервер, медиасервер UPnP/DLNA (TwonkyMedia), сервер iTunes, а также как web-сервер (включая поддержку MySQL). Возможности встроенного ПО могут быть расширены с помощью программных пакетов QPKG, разработанных для накопителей QNAP. Кнопка быстрого копирования позволяет одним касанием переносить данные с накопителя, подключенного к NAS (например, с USB-флешки). Также есть возможность работы в качестве системы видеонаблюдения с записью на диск данных сразу с двух IP-камер. Имеется функция импорта учетных записей пользователей из Active Directory.

ВЫВОДЫ

QNAP TS-210 будет неплохим решением в качестве общего файл-сервера для домашней сети, а возможность работы в качестве принт-сервера избавит от необходимости постоянно держать включенным компьютер, к которому подключен принтер. Еще одна полезная возможность для дома – наличие встроенного менеджера закачек. Представляет девайс существенный интерес и для небольшого офиса – способность работы в качестве сервера видеонаблюдения, возможность импорта учетных записей пользователей из Active Directory, функции web- и FTP-сервера в данном случае будут весьма полезными. И еще один совет: в данное изделие лучше всего ставить диски с пониженным энергопотреблением, иначе очень плотный монтаж и единственный крошечный вентилятор способны привести к перегреву и убить важную инфу.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **HD VIDEO PLAYBACK:** 7.2 Мб/с
- **HD VIDEO RECORD:** 2.1 Мб/с
- **CONTENT CREATION:** 3.6 Мб/с
- **OFFICE PRODUCTIVITY:** 8.3 Мб/с
- **FILE COPY TO NAS:** 1.2 Мб/с
- **FILE COPY FROM NAS:** 5.0 Мб/с
- **DIR COPY TO NAS:** 1.7 Мб/с
- **DIR COPY FROM NAS:** 3.2 Мб/с

Автор/тестер:
Алексей Поляков

ШИРОКОФОРМАТНЫЙ МОНИТОР ЗА РАЗУМНУЮ ЦЕНУ

ТЕСТИРОВАНИЕ МОНИТОРА ACER G243HQ

Специально для любителей компьютерных игр, а также для просмотра видео в формате FullHD компания Acer выпустила довольно интересный монитор. Рекомендуемая цена 24-дюймовой модели с широкоформатным дисплеем, высоким уровнем контрастности (80000:1) и поддержкой технологии Acer eColor Management, позволяющей адаптировать монитор к различным типам выполняемых на нем задач – начиная от просмотра текста и заканчивая играми, составляет всего 300 евро. Неплохой повод познакомиться с новинкой поближе, а заодно посмотреть, для каких задач, кроме собственно компьютерных игр, она подходит.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **КОМПЬЮТЕР** USN Drive i7 700
- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 3.33, Intel Core i7 975 Extreme
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P6T6 WS Revolution
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Kingston Triple Channel DDR3-1066 SDRAM (9-9-9-24 CR2)
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБАЙТ:** 2 x 750, Samsung HD082GJ RAID 0 (stripe)
- **ВИДЕОКАРТА:** 3 x XFX GeForce GTX 285 Black Edition
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВТ:** 1200, Favorite Fire HPC-1200-G14C
- **ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР, ОБ/МИН:** 1800, Cooler Master Hyper N520
- **КОРПУС:** Cooler Master CM Stacker 830 NVIDIA Edition
- **ОС:** Windows 2003 Server
- **КАЛИБРАТОР:** Pantone Spyder

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

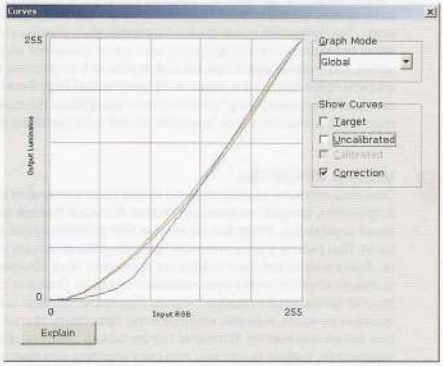
В первую очередь мы оценивали те параметры монитора, которые бросаются в глаза еще до его подключения. Это дизайн, удобство сборки, установки и использования. После этого вдоволь покопались в экранном меню, посмотрели и оценили предлагаемые функции, а также удобство их настройки. Далее оценили качество картинки на субъективном уровне, то есть насколько приятно глазу воспринимать различные типы изображения: текст (включая его быстрый скроллинг), графику, фильмы, игры... Понятно, что здесь оценка производилась по критериям нравится – не нравится или красиво – некрасиво. Затем настало время колориметрического теста. Монитор был откалиброван, и мы посмотрели на кривые коррекции, то есть насколько калибратору пришлось корректировать исходную цветопередачу, чтобы она стала соответствовать эталону.

МЕНЮ

Честно говоря, управление не отличается особым удобством. Кнопки управления маленькие и довольно тугие, а само меню, хотя и не отличается слишком большим разнообразием настроек, несколько запутанно. Все это в сочетании с крайне небольшим временем тайм-аута, после которого меню исчезает с экрана, часто приводит к тому, что не всегда необходимые настройки удается произвести с первой попытки. Зато довольно значителен список языков меню, среди которых, кстати, присутствует и русский (правда, переведено, как оказалось, далеко не все). Удачно сделан выбор нужной предустановки одной кнопкой. В основное меню для этого заходить не нужно. Доступны режимы «Текст», «Стандарт», «Изображение», «Кино», а также пользовательский.

КОЛОРИМЕТРИЧЕСКИЙ ТЕСТ

В колориметрическом тесте монитор продемонстрировал очень хороший для своего класса график. Наблюдается некоторое отклонение синей кривой в темной части спектра, в остальном же результаты довольно близки к идеалу.



Колориметрический график монитора довольно хорош для своего класса.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Что монитор создан в первую очередь для игр, становится понятно уже по дизайну. Ярко-оранжевый с блестками цвет девайса очень удивляет, но этого, по-видимому, и добивались разработчики. Устанавливается монитор на довольно массивную металлическую треногу, что, впрочем, не мешает ему слегка пошатываться при малейшем касании. В остальном претензий к конструкции нет, разве что места на столе такой агрегат займет немало. Дизайн как самого корпуса монитора, так и подставки угловатый, с довольно резкими линиями и изломами, что опять же выдает основное предназначение девайса. В задней части корпуса имеются как цифровой, так и аналоговый входы, так что переходник для подключения к старой видеокарте не потребуется.

КАЧЕСТВО ИЗОБРАЖЕНИЯ

Макропараметры изображения очень понравились. Картинка четкая, насыщенная, с хорошим уровнем контраста и просто приятная для глаза. Дисплей благодаря технологии CrystalBrite выглядит как будто глянцевым, добавляя изображению сочности. Единственное, что расстроило, – это заметная глазу рябь, которая проявляется в основном на темных однородных участках изображения. При игре или просмотре фильма она практически не мешает, но при долгом смотрении в одну точку экрана во время, допустим, обработки фотографий может слегка вывести из себя. Малое время реакции (2 мс) делает свое дело в плане качества динамичного изображения, для просмотра которого в общем-то монитор в первую очередь и предназначен.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Acer G243HQ – прекрасный выбор для пользователей, большую часть компьютерного времени проводящих за играми или просмотром фильмов. Яркие и сочные цвета, высокий контраст, отличная передача изображения в динамике благодаря малому времени отклика матрицы – все это в данной модели, несомненно, присутствует. Так что в целом Acer G243HQ более чем оправдывает свою цену – и это, наверное, главное.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошее соотношение цена/качество
+ 24-дюймовый дисплей 16:9
+ Приличный для своего класса колориметрический график
– На темных участках изображения заметна рябь
– Не слишком удобное экранное меню

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАГОНАЛЬ ДИСПЛЕЯ, ДЮЙМ:** 23.6
- **СООТНОШЕНИЕ СТОРОН:** 16:9
- **РАЗРЕШЕНИЕ, ПИКС.:** 1920 x 1080
- **ЧАСТОТА ОБНОВЛЕНИЯ, ГЦ:** 60
- **КОНТРАСТ:** 8000:1
- **ЯРКОСТЬ, КД/М2:** 300
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА, МС:** 2
- **ВХОДЫ:** VGA, DVI, HDMI
- **ВЕС, КГ:** 5.7
- **ГАБАРИТЫ, ММ:** 567x415x256

Автор:
Алексей Шуваев

SPEEDLINK MINNIT² 3-BUTTON MICRO MOUSE

УПРАВЛЯЙ НАНО

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0
- **РАЗРЕШЕНИЕ ОПТИЧЕСКОГО СЕНСОРА:** 1000 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 3
- **ДЛИНА ПРОВОДА:** 1.5 м
- **ЦВЕТА КОРПУСА:** черный, белый, голубой, красный, желтый

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Симметричный корпус
+ Различные цвета корпуса
– Слишком малые размеры

ПЕРВОЕ ПРИБЛИЖЕНИЕ

И действительно, чтобы рассмотреть такую мышь, необходимо немного к ней приблизиться. Уже официально заявлено о вступлении в эру нанотехнологий, но такого мы никак не ожидали. Минимизация всего и вся, особенно техники, немало радует любителей мобильных устройств и различных гаджетов, ведь уменьшение габаритов соотносится с уменьшением веса и увеличением эффективности показателей цены, качества, размеров и удобства пользования. Мы привыкли к беспроводным клавиатурам и мышкам, компактным передатчикам и эргономичным корпусам различных манипуляторов. Даже длина лазерного луча вышла из воспринимаемого глазом диапазона, чтобы читать уменьшенные дорожки Blu-ray-дисков. А в итоге получаем более качественную картинку, увеличенные скорости чтения и записи и массу прочих преимуществ новых технологий.

ОСОБЕННОСТИ И ВОЗМОЖНОСТИ

Компактный девайс, который легко поместится в кулаке взрослого человека, является обычной оптической проводной мышью. Длина провода составляет 1.5 метра, а оптический сенсор работает с разрешением 1000 dpi. Использовать такую мышь можно практически на любых поверхностях, исключая стекло и зеркало. Колесо скроллинга прорезинено и не будет скользить при прокрутке. Матовый пластик по бокам не сохранит следов пальцев, на верхней же глянцевой панели они останутся. Корпус устройства симметричный, так что мышь подойдет как правшам, так и левшам. Любителей разнообразия порадует цветовая гамма корпусов этой мыши на выбор. Благодаря малым размерам мышка с комфортом разместится даже в дамской сумочке.

МАЛАЯ ВЕРСИЯ

Возвращаясь к мыши, надо сказать, что компактные модели уже встречались на рынке устройств ручного управления курсором. Как правило, такие девайсы интересуют людей подвижных, которым частенько приходится работать в дороге, а тачпад ноутбука не всегда соответствует предъявляемым к удобству требованиям. Так появились проводные и беспроводные мышки, которые легко помещаются в портфель или сумку и не занимают много места. Скручивающийся провод или полное его отсутствие имеют свои преимущества и недостатки: механизмы порой ломаются, а для беспроводных устройств нужны батарейки. Но всех этих недостатков лишена мышь Speedlink Minnit² 3-Button Micro Mouse.

ЦЕЛЬ И СРЕДСТВА

Осталось ответить на вопрос, кому нужна такая маленькая мышь. Устройство, которое напоминает скорее большой брелок, нежели маленькую мышь, взрослый человек может держать двумя пальцами. При работе в ограниченном пространстве довольно удобно, буквально на коленке, работать с курсором. Но в обычных условиях хочется, чтобы рука ложилась на мышь. Поэтому такой девайс понравится в первую очередь девушкам, обладающим изящными ручками, и детям, которые хотят проводить за компьютером время комфортно. В первом случае можно смело подбирать устройство, словно аксессуар, под цвет ноутбука или лака, а во втором стоит помнить, что длительное нахождение детей у компьютера нежелательно. Мы в ответе за своих близких.

Автор:
Сергей Никитин

ИГРАЕМ ДОЛГИЕ ГОДЫ

ТЕСТ КОМПЬЮТЕРА ULMART NITROGEN LE

Собирая компьютер хочется, чтобы он верой и правдой служил тебе долгие годы. Добиться этого можно двумя способами: либо изначально приобретать очень мощные компоненты, обладающие солидным запасом мощности, либо те, которая будет иметь хороший модернизационный потенциал. Впрочем, есть и третий выход, который демонстрирует компьютер ULMART Nitrogen LE, который сочетает в себе плюсы первых двух и является эксклюзивной машиной, собранной для того, чтобы продемонстрировать всем мастерство инженеров компании. Построенный на самых современных и производительных комплектующих он еще долго-долго не будет требовать апгрейда, но когда он понадобится, то заменить что-либо на более производительное будет довольно просто.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 3.4, AMD Phenom II X4 965 Black Edition
- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** Gigabyte MA-790FXT-UD5P
- **ЧИПСЕТ:** AMD 790FX
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБ:** 8, Corsair Dominator DDR3-1333
- **ВИДЕОКАРТА, ГБ:** 2x2Гб GDDR5, 2xPowerColor ATI Radeon HD 5970
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ТБ:** 1, Western Digital WD1002FBYS-02A6B0
- **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** ASUS DRW-22B2ST
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВТ:** 1200, Thermaltake

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **WINRAR, КБ/С** – 2306
- **SUPERPI, С** – 256
- **3DMARK VANTAGE, БАЛЛЫ** – 18 801
- **PCMARK VANTAGE, БАЛЛЫ** – 6322
- **TOM CLANCY'S H.A.W.X., FPS** – 60
- **TOM CLANCY'S H.A.W.X., 8XAA, FPS** – 55
- **RESIDENT EVIL 5, FPS** – 85
- **RESIDENT EVIL 5, 8XAA, FPS** – 80

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Мощные высококлассные компоненты
+ Высокое быстродействие
- Отсутствует карт-ридер

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для проверки быстродействия компьютера мы использовали три группы разноплановых тестов. В первую входила программа SuperPi, которая вычисляла соответствующее число с точностью до 8 миллионов знаков после запятой, а также бенчмарк, встроенный в архиватор WinRAR. Во вторую группу входили синтетические тестовые пакеты 3DMark Vantage и PCMark Vantage. Последний проверяет общую производительность компьютера, а первый делает упор на скорость работы графической подсистемы. Третья группа состояла из тестов, встроенных в современные игры Resident Evil 5 и Tom Clancy's H.A.W.X.

ВНУТРИ И СНАРУЖИ

Компьютер собран в корпусе (модель Antec Nine Hundred), внешний вид которого можно охарактеризовать как сдержанно стильный. Вроде бы простой и черный, но при этом перфорированная передняя панель и необычный верх делают его вполне симпатичным. На верхней панели помимо стандартного набора дополнительных портов (аудиоразъемы, пара выходов USB и один FireWire) расположена очень удобная площадка, вполне подходящая для складирования различных нужных мелочей, а также перфорированная позиция, под которой вращается огромный 200-миллиметровый вентилятор.

ВИДЕОПЛАТЫ И БЛОК ПИТАНИЯ

Внутри корпуса находятся 120-миллиметровые собратья большого вентилятора, причем на передней панели их два, а на задней – один. Кроме того, все готово для установки системы водяного охлаждения. Эти решения отнюдь не излишни, потому что ПК оснащен двумя огромными и очень мощными видеоплатами PowerColor ATI Radeon HD 5970, которые не только обеспечивают выдающуюся производительность в самых современных играх, но и достаточно сильно греются. Кстати, данный тандем видеоплат, а точнее, его требования к дополнительному питанию обусловили и применение крайне мощного (1200 Вт – это не шутка) блока питания Thermaltake. Несмотря на все вышеперечисленное, шума от компьютера даже при выполнении самых трудоемких задач совсем немного, что не может не радовать.

ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Продолжая тему охлаждения, нужно сказать, что на процессоре, а это четырехъядерный AMD Phenom II X4 965 Black Edition, обладающий высоким разгонным потенциалом и массой соответствующих возможностей, установлен обычный боксовый кулер. 8 гигабайт оперативной памяти Corsair Dominator также имеют свою систему охлаждения – ребристый радиатор. Да и на системной плате Gigabyte MA-790FXT-UD5P радиаторов хватает. Добавив в описание начинки данного ПК терабайтный жесткий диск от Western Digital и универсальный DVD-привод ASUS, мы поймем, что с начинкой вендор не поскупился. Собственно, результаты наших тестов наглядно это показывают, прямо заявляя о высоком быстродействии системы. Но это еще не все, потому что данная модель – компьютер из коробки!

ЧТО ЕЩЕ В КОРОБКАХ?

В комплект поставки входит не только системный блок, а еще и клавиатура Logitech Internet Keyboard 350 и мышь (Logitech RX1000), то есть сразу после распаковки и подключения к монитору и колонкамможно приступать к игре в самые современные и требовательны к оборудованию хиты!

Автор:
Николай Арсеньев

МОДДИНГ

Scythe отметилась сегодня дважды, представив кулер с наклоном а-ля Пизанская башня и необычное, но необычайно практичное хранилище для мелочовки, которое устанавливается прямо в корпус. К Cooler Master пришло озарение, и она решила выпустить hi-end-вентилятор со съемной крыльчаткой. Щедрая на новинки Arctic Cooling на этот раз не стала удивлять, показав нам кулер, совместимый с разными видеокартами.

SCYTHE KATANA 3 TYPE I/A

Серия кулеров Scythe Katana всегда отличалась от традиционных башенных, хотя и недалеко ушла: радиатор, как и тепловые трубки, слега наклонен по отношению к системной плате и процессору. Столь простой и изящный ход позволяет улучшить охлаждение элементов питания и при этом не влияет на охлаждение самого процессора, ведь на задней панели почти любого компьютерного корпуса находится вентилятор, который помогает выдувать горячий воздух вовне. А если нет, позаботься об этом, компьютер скажет тебе только спасибо. Но вернемся к Scythe Katana 3. Производитель решил разделить линейку и выпустить два варианта кулера: отдельно для платформы Intel и для «камушков» от AMD. В плане архитектуры и параметров новинки не различаются. Основание выполнено из никелированной меди и отполировано до зеркального блеска. Его пронизывают аж шесть тепловых трубок, на которых закреплены пластины алюминиевого радиатора. Картину дополняет 92-миллиметровый вентилятор с переменной скоростью вращения (300–2500 об/мин).

МАТЕРИАЛЫ: медь, алюминий **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Socket LGA1366/1156/775 (Type I), Socket AM3/AM2+/AM2/940/939/754 (Type A) **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 92 мм, 300–2500 об/мин (7.2–31.07 дБ, 6.7–55.5 CFM) **РАЗМЕРЫ:** 94x108x143 мм **ВЕС:** 495 г (с вентилятором)

COOLER MASTER EXCALIBUR 120

Вот некоторые думают: подумаешь, вентилятор... Взял первый попавшийся – и готово. А ведь они очень разные. Нет, не по внешнему виду (хотя и такое бывает), но по качеству исполнения, уровню шуму, скорости работы, долговечности и т.д. Среди них попадаются и вовсе уникальные образцы. Вот, например, Cooler Master Excalibur 120. Внешний вид конструкции нестандартный, середина перфорирована. Подобный подход, по заявлениям производителя, позволяет увеличить поток воздуха на низких оборотах и снизить шум на высоких – убили двух зайцев одним выстрелом. Сам вентилятор работает на скорости от 600 до 2000 об/мин, при этом уровень шума варьируется от 13 до 30 дБ, поток воздуха – 26.4–85.6 CFM. Для работы моторчика использована технология Barometric Ball Bearing, которая призвана снизить уровень шума и продлить срок службы вентилятора. Верим. Интересно другое. Для простой очистки лопастей крыльчатку сделали съемной. Очень удобно. Стоит новинка недешево, но, учитывая качество исполнения и дополнительные возможности, можно себя и побаловать.

ДИАМЕТР: 120 мм **СКОРОСТЬ ВЕНТИЛЯТОРА:** 600–2000 об/мин **ПОТОК ВОЗДУХА:** от 26.4 до 85.6 CFM **УРОВЕНЬ ШУМА:** от 13 до 30 дБ **ВЕС:** 127.8 г

SCYTHE KAMA CABINET

На компьютерном столе и вокруг него часто бывает легкий беспорядок (некоторые его еще называют творческим): диски, флешки, плеер, винты, отвертки... Да мало ли что еще. Куда положить всю эту важную мелочь и не потерять? У Scythe есть ответ, который выглядит очень даже жизнеспособно. Идея заключается в том, чтобы спрятать это добро в корпус компьютера! Нет, инженеры компании не сошли с ума, они предлагают тебе воспользоваться Kama Cabinet, который можно поставить в один из свободных 5.25-дюймовых слотов. И правда, сколько у нас обычно задействовано подобных разъемов? Один, ну два от силы, а обычно их три или даже больше.

Kama Cabinet банально монтируется в 5.25-дюймовый отсек. Комплект поставки включает разделители в количестве трех штук и специально вырезанный поролон для хранения до 16 дисков. Сделано устройство из алюминия. Варианты расцветок – серебряный и черный, причем вариантов с черной окраской аж три. Один классический черный, второй полированный, а в третьем варианте используется решетка, которую довольно часто можно увидеть в современных компьютерных корпусах.

МАТЕРИАЛЫ: алюминий **РАЗМЕРЫ:** 190x146x41.3 мм **ВЕС:** 275 г

ARCTIC COOLING ACCELERO TWIN TURBO PRO

Замена стандартного охлаждения видеокарты вещь нетривиальная – демонтировать старый кулер и установить новый не так просто, но вполне реализуемо, если внимательно изучить инструкцию. Заменить штатный охладитель можно кулером Arctic Cooling Accelero TWIN TURBO с приставкой Pro. Он совместим практически со всеми видеокартами от ATI, включая Radeon HD 5870 и Radeon HD 4890, а также с большим количеством middle-end-карт NVIDIA, например с GeForce GTS 250. Медное основание соединено с радиатором медными же трубками в количестве четырех штук. Стоит отметить, что пластины радиатора не просто нанизаны на трубки, а припаяны, что обеспечивает лучший контакт и более эффективное охлаждение. На основание уже нанесена фирменная паста Arctic Cooling MX2. Пара 92-миллиметровых вентиляторов остудит не только графический процессор, но и память и элементы питания. Комплект поставки включает соответствующие радиаторы из алюминия. Конструкция Accelero TWIN TURBO Pro достаточно массивна, так что доступ к соседнему периферийному разъему будет перекрыт.

МАТЕРИАЛЫ: медь, алюминий **СОВМЕСТИМОСТЬ:** ATI Radeon HD 5870/4890/4870/4850/4830/3870/3850/2600/2400, ATI Radeon X1950/1900/1800/1650/1600/1550/1300, NVIDIA GeForce GT 240, GTS 250, 9800 GTX+/GTX/GT, 9600 GT/GSO, 8800 GTS/GT, 8800, 8500, 8400, 7950GT, 7900, 7800, 7300, 6800 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 2 x 92 мм (1000–2000 об/мин, до 30 дБ, до 54 CFM) **РАЗМЕРЫ:** 213x151x49 мм **ВЕС:** 446 г

Автор:
Олег Коленченко

ПОКОЛЕНИЕ ВЕЧНОЗЕЛЕНЫХ

ВИДЕОКАРТЫ СЕМЕЙСТВА AMD EVERGREEN

Так получилось, что почти ежегодно крупнейшие производители графических ускорителей представляют новые линейки своих продуктов. Последним флагманским GPU AMD до сих пор являлся RV790 – доработанная версия чипа RV770. Выпущен он весной 2009 года. Пришло время очередной эволюции, и 23 сентября 2009 года компания AMD положила начало новому поколению видеокарт под названием Evergreen. В новую линейку видеоадаптеров входят решения под названиями Cypress и Hemlock, Juniper, Redwood и Cedar, которые нацелены на сегменты рынка Hi-end, Middle-end и Low-end соответственно. Как ты мог заметить, привычные наименования, например RV870, ушли в прошлое – отныне названия будут присваиваться такие же, как у процессоров. Чип Cypress – прямой последователь RV790. Производство его было переведено на 40-нанометровый техпроцесс, вследствие чего удалось снизить энергопотребление, а также увеличить плотность размещения транзисторов чипа, коих тут 2.15 миллиарда. Потоковых процессоров – 1600 штук, а площадь чипа в сравнении с RV790 выросла примерно на треть – до 334 кв. мм. Вдвое стало больше текстурных блоков: теперь их 80. Это позволило в очередной раз повысить производительность текстурирования. Блоки растеризации не претерпели каких-либо архитектурных изменений – инженеры AMD лишь сочли нужным увеличить их количество до 32. Данные поправки благоприятно сказались на производительности в режимах полноэкранного сглаживания. Кроме того, появилась возможность использовать режим SSAA, который позволяет «сглаживать» текстуры и шейдерную составляющую изображения. Такой метод пытались применять и раньше, однако он не прижился из-за чрезвычайно большой нагрузки на GPU. Что касается пропускной способности памяти, то она была увеличена за счет доработки контроллера GDDR5-памяти и повышения частот, в то время как шина осталась 256-битной. Ключевые нововведения в Cypress – поддержка новейшей Windows 7, DirectX 11, Shader Model 5.0, улучшенное сжатие HDR-текстур, обработка информации из нескольких потоков одновременно, открытый стандарт OpenCL, связанный с параллельными вычислениями на GPU, а также технология DirectCompute 11. Последняя нацелена на повышение качества постэффектов, например теней. Продолжилось развитие аппаратной тесселяции, которая позволяет строить более детализированное изображение без значительных потерь производительности. В связи с появлением DirectX 11 этот блок был доработан: отныне он поддерживает новые типы шейдеров – Hull и Domain. Блок вывода изображения в чипе Cypress подвергся значительным изменениям, и теперь с помощью технологии ATI Eyefinity поддерживается работа с шестью мониторами сразу. Картинка делится на части, каждая из которых выводится на одном из мониторов. Этот метод будет интересен в первую очередь заядлым игрокам. Однако у него есть несколько слабых мест. Во-первых, для вывода на несколько мониторов изображения в очень высоком разрешении вряд ли хватит даже мощнейшей на сегодня видеокарты ATI Radeon HD 5970 (о ней читай во врезке), не говоря уже о младших моделях. Во-вторых, впечатление от игры могут подпортить рамки мониторов, мешающие созданию более или менее единого изображения. Впрочем, в AMD понимают суть данной проблемы и обещают, что в скором времени в продаже появятся мониторы с более тонкими рамками. Дальнейшее развитие получил блок UVD 2.0, призванный ускорять аппаратное декодирование видео высокого разрешения, и технология ATI PowerPlay. Как известно, PowerPlay отвечает за управление питанием в зависимости от нагрузки. Минимальное энергопотребление Cypress, по словам AMD, составляет 27 Вт. Такой результат обусловлен не только снижением частот ядра и памяти, но и специальным режимом работы GDDR5-памяти. Как и прежде, Cypress поддерживает технологию CrossFireX, то бишь работу до четырех GPU сразу в одной системе, шину PCI-Express 2.0. На задней панели видеокарты могут быть выведены порты Dual Link DVI-I, HDMI и DisplayPort.

Итак, перейдем к характеристикам плат. В отличие от названий чипов нумерация карт не подверглась изменениям – перед нами две топовые одночиповые видеокарты ATI Radeon HD 5870 и Radeon HD 5850. Radeon HD 5870 имеет 1600 потоковых процессоров, 80 текстурных блоков, 32 блока ROP и 1 Гбайт GDDR5-памяти. Частота ядра составляет 850 МГц, памяти – 4800 МГц. Уровень TDP находится в рамках 188 Вт. У младшей модели количество потоковых процессоров было урезано до 1440 штук, текстурных блоков – до 72. Блоки ROP и объем памяти оставили без изменений. Частоты ядра и GDDR5-памяти составляют 725 и 4000 МГц соответственно. В пиковой нагрузке видеокарта потребляет 170 Вт. Что касается цен на видеоадаптеры, то они стоят 399 и 299 долларов. В настоящее время в продаже есть альтернативные версии карт лишь от компаний PowerColor и Sapphire, но уже в первом квартале 2010 года появится большое количество видеокарт ATI с референсным дизайном. ■

МАССОВЫЙ DIRECTX 11

Менее чем через месяц после анонса чипа Cypress компанией AMD были представлены видеокарты на базе Middle-End-чипа Juniper. Как и Cypress, Juniper производится по 40-нанометровому техпроцессу, поддерживает Windows 7, DirectX 11 и Shader Model 5.0. Новый чип состоит из 1.04 миллиарда транзисторов, площадь его 170 кв. мм, и работает он с 128-битной шиной GDDR5-памяти. ATI Radeon HD 5770 имеет 800 потоковых процессоров, 40 блоков TMU и 16 блоков ROP. Частота ядра 850 МГц, памяти – 4800 МГц. Модель HD 5750 обладает 720 потоковыми процессорами, 36 блоками TMU и 16 блоками ROP. Частоты ядра и памяти были снижены до 700 и 4600 МГц соответственно. Juniper в полной мере поддерживает технологию ATI Eyefinity и PCI-Express 2.0. Энергопотребление не выходит за рамки 108 Вт. Рекомендованные цены на адаптеры составляют 159 и 129 долларов. Также в ближайшее время можно ожидать появления моделей с альтернативным дизайном.

УМНОЖАЕМ НА ДВА

Начиная со времен RV670, флагманские видеокарты ATI являются двухчиповыми. Было приведено множество аргументов за и против, однако американская компания в очередной раз представила двухпроцессорного монстра – ATI Radeon HD 5970. Видеокарта основана на двух чипах Cypress, совместную работу которых обеспечивает чип-коммутатор PLX PCI-Express. Каждый из GPU обладает 1600 потоковыми процессорами, 80 текстурными блоками, 32 блоками ROP, 256-битной шиной памяти и 1 Гбайт видеопамяти. Ядро работает на частоте 725 МГц, а чипы памяти – на частоте 4000 МГц. В простое видеокарта потребляет 42 Вт, в нагрузке – 294 Вт. В основе системы охлаждения отныне лежит испарительная камера, что, безусловно, увеличивает эффективность отвода тепла. Цена на новинку составит 599 долларов.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 4 декабря 2009 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера на базе Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts. Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5 750 (2.66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	6800 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech F101 PWM (120 мм, 1700 об/мин)	1400 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D Pro (Intel P55+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	6000 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 1024 Мбайт (GDDR5)	15 500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	7000 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Lite-On iHES108-29 (SATA)	3800 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	16782	Call of Duty 5, 1920x1200	67
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	99.5		

48 300 РУБ.

Новая платформа Intel LGA1156 всем хороша, вот только кулеров под нее не найти, а на то, что представлено на рынке, без слез не взглянешь. К счастью, GlacialTech разродилась очень приличной моделью – F101 PWM. Компактен, эффективен, есть возможность установки второго вентилятора.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 945 (3 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6200 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 (120 мм, 1300 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair III Formula (AMD 790FX+SB750, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	6500 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 1024 Мбайт (GDDR5)	15 500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	7000 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Lite-On iHES108-29 (SATA)	3800 руб.
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	15604	Call of Duty 5, 1920x1200	68
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	102.1		

48 600 РУБ.

AMD Phenom II X4 945 в паре с ATI Radeon HD 5870 создают мощный тандем, способный порадовать любого пользователя высокой производительностью в современных играх, даже тех, которые поддерживают DX11, – возможности нового API ты уже можешь оценить в DiRT2 и бенчмарке Heaven от Unigine.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Quad Q8400 (2.66 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x2 Мбайт L2, ядро Yorkfield, LGA775)	5200 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 (120 мм, 1300 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P5Q3 (Intel P45+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	4500 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	7500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3500 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	1200 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	10348	Call of Duty 5, 1920x1200	52
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	70.0		

29 400 РУБ.

Как ни странно, но ATI Radeon HD 4890 версии Vapor-X от Sapphire устоял под натиском пятой серии Radeon HD. Производительность этой видеокарты все так же на высоте, для полного счастья не хватает только поддержки DX11. Как альтернативный вариант можно рассмотреть Radeon HD 5770 с поддержкой DX11.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 925 (2.8 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5000 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 (120 мм, 1300 об/мин)	1800 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X+SB750, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4300 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	7500 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3500 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	1200 руб.
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	10958	Call of Duty 5, 1920x1200	55
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	80.1		

29 000 РУБ.

4 Гбайт ОЗУ, мощная видеокарта от ATI... Что еще нужно для счастья? Разве только достойный процессор, например Phenom II X4 925, и вместительный жесткий диск объемом не меньше 1 Тбайт. Например – Samsung SpinPoint F1 HD103UJ.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7500 (2.93 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	3600 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Katana III (92 мм, 300–2500 об/мин)	1000 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-EP45-UD3LR (Intel P45+ICH10R, 4 DDR2, PCI-E, RAID, USB, 24+4 pin, ATX)	3300 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, CL6)	3000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6300 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3500 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	1800 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	9136	Call of Duty 5, 1920x1200	38
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54.6		

23 450 РУБ.

Берем двуядерный Intel Core 2 Duo E7500, Scythe Katana III сверху – компактный и эффективный кулер прост в установке и цена его не кусается. Основой системы выступает плата GIGABYTE GA-EP45-UD3LR на базе Intel P45. За графику отвечает проверенная временем GeForce GTX 260 216SP с 896 Мбайт на борту.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 620 (2.6 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3800 руб.
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Katana III (92 мм, 300–2500 об/мин)	1000 руб.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA785GM-US2H (AMD 785G+SB710, 4 DDR2, PCI-E, Hybrid CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, mATX)	3000 руб.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, CL6)	3000 руб.
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6300 руб.
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3500 руб.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7240S (SATA)	1800 руб.
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950 руб.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance	9360	Call of Duty 5, 1920x1200	35
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200	54.7		

23 150 РУБ.

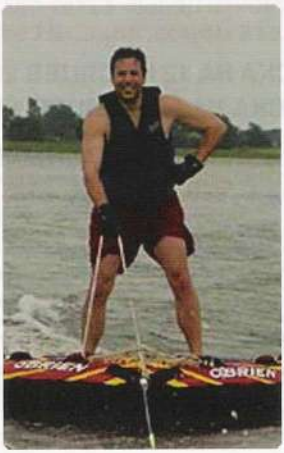
GIGABYTE GA-MA785GM-US2H – отличная основа для игрового медиацентра. В наличии все необходимые периферийные разъемы, включая аж 6 USB-портов и по одному FireWire и eSATA, к которым можно подключить внешние накопители.

Автор:
Борис Соколов

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!
Не зря говорят: «Хочешь рассмешить Бога, расскажи ему о своих планах». В прошлом выпуске журнала мы собирались опубликовать и ретроревью на Duke Nukem 3D, и подробный рассказ об истории 3D Realms Entertainment. Однако незадолго до отправления номера в печать стало понятно, что на оба материала места не хватит – уж слишком много вышло свежих игр. «Старикам» везде у нас почет, однако дорогу пришлось уступить «молодым». В итоге вторая часть статьи перекочевала из январского в февральский номер. Как следствие, сорвался запланированный на этот месяц рассказ о первой части Tom Clancy's Splinter Cell. Надеюсь, мы вернемся к приключениям бравого сотрудника американского Агентства Национальной Безопасности Сэма Фишера ровно через год (ну вот, ничему меня жизнь не учит – опять загадываю). А сейчас давайте окончательно разберемся с заждавшимся своей очереди светловолосым блондином Дюком, иначе он на нас обидится и расколошматит все редакционные писсуары.

Борис Соколов,
редактор рубрики



Скотт Миллер увлекается водными видами спорта.

Commodore PET – первый домашний компьютер Скотта Миллера.

ХРОНИКИ ТРЕХМЕРНОГО КОРОЛЕВСТВА СКОТТА МИЛЛЕРА

ВОСХОД, АПОГЕЙ И ЗАКАТ

Эта парочка сколотила состояние на условно-бесплатном способе распространения компьютерных игр, сотрудничала с большим количеством талантливых разработчиков, создала один мегахитовый шутер от первого лица и больше десяти лет рассказывала многомиллионной армии геймеров сказку о том, каким же замечательным будет их следующее творение. Знакомьтесь: основатели Apogee Software и 3D Realms Entertainment Скотт Миллер (Scott Miller) и Джордж Бруссард (George Broussard).

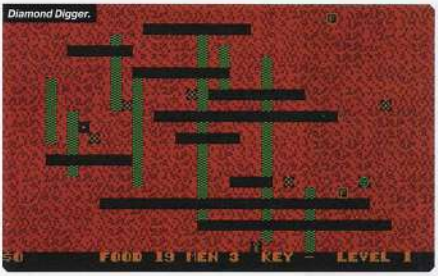
АВСТРАЛИЙСКОЕ ДЕТСТВО

Скотт Миллер родился в 1961 году. Его отец был инженером-проектировщиком NASA и участвовал в создании электроники для космических аппаратов серии «Аполлон» и «Джемени». В российской игровой прессе можно прочесть увлекательные рассказы о довольно успешной музыкальной карьере разработчика. На самом деле авторы статей путают одного Скотта Миллера с другим. Наш герой не выступал в 1972 году в составе школьного хора перед будущим президентом США, губернатором штата Калифорния Рональдом Рейганом (Ronald Reagan) и не записывал с панк-рок-группой Game Theory восемь альбомов. В 11 лет он переехал в австралийский город Элис-Спрингс и вернулся в США лишь в 1979 году.
В начале 1975 года в школу завезли несколько новеньких мини-компьютеров Wang 2200. Обычно в таких случаях принято писать пафосное «у нашего героя тут же проснулась тяга к программированию» или что-нибудь в таком духе. На самом деле все было намного прозаичнее. Миллера не очень-то интересовали железки – он записался на факультативные занятия за компанию с друзьями. Первый семестр наш ученик откровенно провалял дурака. В один прекрасный день он увидел, как его одноклассники запустили на компьютере какую-то игру. В голове тут же щелкнул переключатель. «Вау! Это было действительно интересно. Теперь я нашел причину интересоваться компьютерами, поскольку

Beyond the Titanic. Ship's Fore Score 0

APRIL 14, 1912 11:43 PM
You never knew the black canvas of the night was so full of twinkling detail. Standing on deck of the White Star's new super luxury liner, deep at sea, where the bright lights of San Francisco don't fade the night, you can view thousands of stars you never realized existed. Looking out over the icy sea you can barely see small pieces of broken ice bobbing in the water. Rumor has it that icebergs the size of small mountains can be found in this region. You don't feel too worried, though, the Titanic has been touted as "unsinkable," and every single passenger knows that White Star, the premier ship builder, knows their stuff...

Ship's Fore
You are standing near the front of the Titanic on the starboard deck. To the east a wooden rail follows the curve of the ship. Behind you, to the south, are the sounds of a wild party. A misty breeze parts your hair in an awkward place, and carries the message of an icy ocean. As you gaze at the stars you discover that the rail serves well as a place to lean on.



я мог делать игры. Во время дневных занятий я оставлял открытым окно для того, чтобы пробраться в класс ночью и провести несколько часов за созданием игр. Я не включал свет. Гореший зеленый шар монитора освещал лежавшую передо мной клавиатуру. У меня много волшебных воспоминаний о тех ночах», – признается Миллер.

За два месяца он не только наверстал упущенное, но и стал лучшим среди своих товарищей. Однажды любознательного ученика застукал преподаватель. Он посмотрел на распечатки программного кода, протянул ключ от компьютерного класса и сказал: «Пока вы собираетесь уважительно относиться к оборудованию, добро пожаловать в любое время».

В 1975 году Миллер создал свою первую игру. Программный код опубликовали в компьютерном журнале UFO. Согласно сюжету требовалось отразить атаку инопланетных пришельцев. Вместо графики использовались текстовые сообщения.

♠ *Maze Runner.*

♥ *Block Five*

Например, «вражеский корабль в 50 тысячах километрах от вас, ваши действия?». Игрок выбирал, использует ли он лазер, ракеты или включает защитное поле.

ОБРАТНО В АМЕРИКУ

В 1979 году семья Миллера вернулась в США. Сын шесть месяцев уговаривал отца купить компьютер. После того как в доме появился работающий на кассетах с магнитной пленкой Commodore PET, Скотт вновь вернулся к написанию игр. В этом же году он повстречался с Джорджем Бруссардом. Ребята быстро подружились: они вместе гоняли на автомобилях и просаживали деньги в галереях с игровыми автоматами.

После окончания старшей школы Миллер поступил на факультет информатики Университета Далласа. Правда, диплом о высшем образовании он так и не получил. Вместо того чтобы грызть гранит науки, Скотт тратил время на игры. Ради них он даже пошел работать в галерею. В начале 80-х Миллер и Бруссард решили написать книгу о популярных аркадных играх. Друзья в течение шести месяцев корпели над текстом, за это время в продажу поступило больше 20 подобных произведений.

Впрочем, писательские навыки не пропали даром. В 1982 году Миллер устроился в газету The Dallas Morning News ведущим еженедельной колонки под названием «Компьютерная забава». В течение четырех лет он освещал события мира игровых автоматов, компьютеров и приставок. За это время ему удалось наладить контакты со всеми крупными американскими издательствами. Electronic Arts, Broderbund Software и Infocom присылали на рецензирование свои свежие творения. «Рассматривая все эти игры, я понял, что могу сделать что-то лучше самостоятельно».

В 1984 году Скотт купил себе новый компьютер – IBM PC с процессором Intel 8088, 256 КБ оперативной памяти и графической картой формата CGA. Однако для написания игр этого было недостаточно. Ситуация изменилась коренным образом, когда появился язык программирования Borland Turbo Pascal. В 1985-м Миллер написал текстовый квест Beyond the Titanic. В следующем году были созданы адвенчура Supernova, экшены Maze Runner, Diamond Digger и стратегия Block Five. Распространением занимались различные компьютерные журналы. Гонорар за одну игру варьировался от 500 до 1000 долларов.

НАЧАЛО АПОГЕЯ

9 мая 1987 года Миллер открыл Apogee Software. Откуда взялось такое название? «Я всегда был гиком, слово "апогей" было единственным из кучи непонятных астрономических терминов, которое мне нравилось». Другой совладелец, Джордж Бруссард, присоединился к компании в 1991 году.

На Kingdom of Kroz Скотт успешно обкатал революционную по тем временам разновидность способа условно-бесплатного распространения игр, так называемую Apogee model. Релиз состоялся 26 ноября 1987 года. Игра была разбита на 25 уровней. Посетители различных геймерских сообществ в BBS могли скачать на пробу первый эпизод. За полную версию требовалось заплатить деньги.

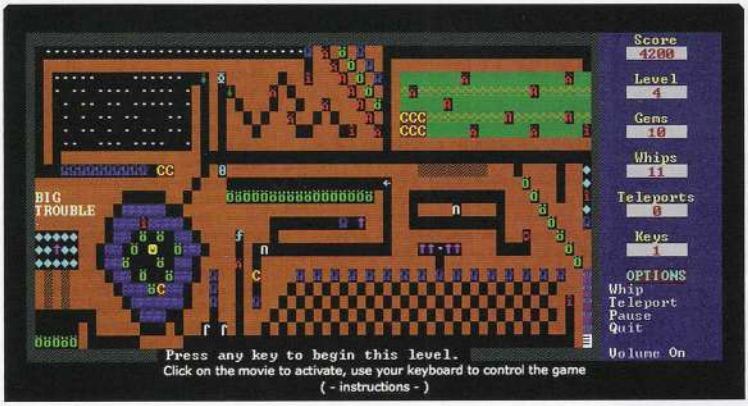
Kingdom of Kroz пришлась народу по вкусу. Каждый день Миллеру приходили денежные почтовые переводы на 100–200 долларов, по понедельникам иногда присылали и по 500. В среднем за неделю получалось около 1000 баксов. Точную сумму выручки не знает даже автор игры. По его прикидкам, за два года набежало 80–100 тысяч долларов.

В июне 1988 года компания Softdisk Publishing опубликовала хитовую игру

♠ *Wang 2200 – первый компьютер в жизни Миллера.*

ЗНАКОМЫЙ ГОЛОС

Начиная с Duke Nukem 3D, во всех эпизодах сериала главный герой говорит голосом Джона Сейнт Джона (Jon St. John). За свою продолжительную карьеру Джон работал диджеем на нескольких радиостанциях штата Северная Каролина и озвучил 39 игр. В нашем хит-параде самых значимых ролей на первом месте, разумеется, расположился Дюк Нюкем. Следом за ним идет колоритный старший инструктор по строевой подготовке Дуайт Барнс из Half-Life: Opposing Force. Бронзу делят между собой сразу трое персонажей из Runaway 2: Dream of the Turtle: Арчибальд, Отто и профессор Саймон. Также ты можешь услышать голос Джона Сейнт Джона в таких известных играх, как Spellforce 2: Shadow Wars, Cold War, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Chrome, Clive Barker's Undying, Revenant и в сериале Sonic Adventure.



● *The Lost Adventures of Kroz.*

в 20-м выпуске электронного журнала Big Blue Disk. В следующие два года вышли еще шесть частей сериала: Caverns of Kroz, Dungeons of Kroz, Return to Kroz, Temple of Kroz, The Final Crusade of Kroz и The Lost Adventures of Kroz. На март 1991 года запланировали релиз The Underground Empire of Kroz, однако проект пришлось отменить.

ПРОРЫВ ID SOFTWARE

Со временем Миллер перестал программировать, отказался от сотрудничества с журналами и сосредоточился на самостоятельном распространении игр. «Я понял, что достиг потолка в качестве программиста. Чтобы добиться большего успеха, я не должен делать игры самостоятельно. Один в поле не воин. Я стал объяснять молодым разработчикам, как делать игры и использовать свои фирменные маркетинговые ходы, которые принесут много денег и им, и мне».

Apogee Software наладила контакты с самыми перспективными студиями США. Среди них была id Software. В прошлом выпуске журнала мы писали о том, как в сентябре 1990 года Миллер обхаживал талантливых сотрудников Softdisk. Так что не будем повторяться.

За три месяца Джон Кармак (John Carmack), Эдриан Кармак (Adrian Carmack), Джон Ромеро (John Romero) и Том Холл (Tom Hall) создали первый эпизод сериала Commander Keen: Marooned on Mars. Игра приносила Apogee Software по 10 тысяч долларов в месяц. Суммарный тираж составил 50–60 тысяч копий. Кстати, после успеха Commander Keen: Marooned on Mars Миллер наконец-то перестал вести дела в собственной квартире и снял помещение под офис.

1 февраля 1991 года открылась id Software. При поддержке Миллера по условно-бесплатной схеме были распространены пять творений компании: Commander Keen: The Earth Explodes, Commander Keen: Keen Must Die!, Commander Keen: The Armageddon Machine, Commander Keen: Goodbye Galaxy! и культовая Wolfenstein 3D. Последняя только за четыре месяца продаж принесла больше миллиона долларов дохода. Всего было реализовано около 200 тысяч копий игры. Apogee Software должна была заняться продвижением на рынок Doom, однако Джон Кармак и Ко решили сделать это самостоятельно.

● *Commander Keen: The Armageddon Machine.*

В ЗЕНИТЕ СЛАВЫ

В начале 90-х прибыль приносила не только id Software. Apogee Software поддерживала тесные контакты с десятком компаний, в том числе с лидером Scenario Software Тоддом Риплоглом (Todd Replogle). После выпуска в 1990 году The Thor Trilogy Скотт пригласил Тодда в свою компанию работать над Duke Nukem. Риплогл занимался программированием, Миллер отвечал за дизайн уровней и звуковые эффекты, а Джордж Брусард, Джим Норвуд (Jim Norwood) и Аллен Блюм (Allen Blum) сосредоточились на графике.

Duke Nukem вышла в свет 1 июля 1991 года и долгое время занимала первую строчку в списке самых популярных shareware-игр. По подсчетам Скотта Миллера, игра приносила 15 тысяч долларов в неделю, всего было продано от 60 до 70 тысяч экземпляров. 3 декабря 1993 года состоялся релиз второй части сериала.

Что ж, подведем промежуточный итог. В начале 90-х годов Apogee Software была среди лидеров индустрии и конкурировала с крупнейшими американскими издательствами. В июле 1993 года журнал Shareware Magazine опубликовал десятку самых популярных игр, семь из них распространяла компания Скотта Миллера.

ОТВЕТ ID SOFTWARE

Расставание с id Software больно ударило по самолюбию Миллера. Согласись, довольно трудно смириться с тем фактом, что волшебная курочка больше не несет золотые яички в твою корзину. Скотт прекрасно понимал, что времена двухмерных скролл-шутеров а-ля Duke Nukem уходят в прошлое, будущее за Wolfenstein 3D, Doom и тому подобными проектами.

5 июля 1993 года Том Холл покинул id Software. Вместе с сотрудниками The Developers of Incredible Power он подрядился доделывать Wolfenstein 3D: Part II. За шесть месяцев удалось создать почти все уровни, однако Джон Ромеро запретил выпускать игру с таким названием. Из-за этого Холлу пришлось придумывать другой сюжет и перекраивать на новый лад готовый материал. В итоге релиз состоялся лишь 21 декабря 1994 года. Вместо Wolfenstein 3D: Part II получилась Rise of the Triad: Dark War. Игру приобрели 110 тысяч человек. Довольно неплохой результат, но по сравнению с огромным тиражом Doom это капля в море.

ТАЙНЫЕ ИМЕНА

Так получилось, что у большинства игр, к которым имеет отношение Скотт Миллер, в процессе разработки менялись названия. Например, Wolfenstein 3D: Part II со временем превратилась в Rise of the Triad, Inferno – в Descent, Arena – в XenoPhage: Alien Bloodsport, Ninja Master – в Shadow Warrior, Velocity Brawl – в Terminal Velocity, а Horror 3D – в Blood. Дебютное творение студии Remedy Entertainment Hi-Speed эволюционировало в Death Rally. Затем финские разработчики взялись за экшен Dark Justice. Далее игру переименовали в Max Heat, и только потом ее назвали в честь главного героя – Max Payne. Напоследок самый удивительный факт. Незадолго до расставания с Apogee Software сотрудники id Software приступили к созданию проекта It's Green & Pissed. Позже они сменили причудливое словосочетание на более емкое и звучное Doom.

ВПЕРЕД К СИЯЮЩИМ ВЕРШИНАМ

Для того чтобы занять лидирующие позиции в жанре FPS, одной игры было маловато. Скотт Миллер не стал дожидаться результатов продаж Rise of the Triad: Dark War и в июне 1994 года поручил Джорджу Бруссарду создать на базе Apogee Software мощное подразделение, которое бы занималось производством самых современных FPS. Так на свет появилась 3D Realms Entertainment. Сотрудники компании взялись за разработку аж четырех проектов: Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, Ruins: Returned to the Gods и Blood. Все они создавались на одном и том же движке – Build Engine.

В 1992 году молодой программист Кен Сильверман (Ken Silverman) продемонстрировал Apogee Software сырую версию Ken's Labyrinth. Игра представляла собой простенький клон Wolfenstein 3D. В то время компания сотрудничала с id Software, и проект Кена показался ей бесперспективным. Спустя год Сильверман выслал исправленный вариант Build Engine. К этому времени ситуация в Apogee Software изменилась коренным образом: программиста тут же пригласили на работу в компанию, где он продолжил совершенствовать свой движок.

Впрочем, вернемся к нашим четырем проектам. Со временем стало понятно, что 3D Realms Entertainment не сможет справиться со всеми играми сразу. Молодая компания Monolith Productions приобрела права на Blood, а Ruins: Returned to the Gods досталась студии Lobotomy Software. Новые разработчики поменяли название игры на Powerslave.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЮКА

Итак, Duke Nukem 3D. Помимо уже упомянутого Кена Сильвермана игрой занимались авторы первых двух частей сериала Тодд Риплогл и Аллен Блюм. Помогали им программисты Марк Дочтерман (Mark Dochtermann) и Джим Доуз (Jim Dose), дизайнер уровней Ричард «Левелорд» Грей (Richard «Levelord» Gray), художники Чак Джонс (Chuck Jones), Дуглас Вуд (Douglas Wood), Дэвид Димарет (David Demaret), Стивен Хорнбек (Stephen Hornback), Дирк Джонс (Dirk Jones) и Джеймс Сторей (James Storey). Звуковым наполнением занимались Роберт Принс (Robert Prince) и Ли Джексон (Lee Jackson). Кстати, последний не был профессиональным музыкантом. Ли трудился в отделе технической поддержки клиентов. Однажды продюсер и руководитель проекта Грег Мелоун (Greg Malone) предложил ему заняться саундтреком. «Ребята вывалили на мой стол кучу музыкальных компакт-дисков. Там были Black Sabbath, Pantera, Megadeth, Metallica, Ozzy Osborne и другие рокеры. Большинство из них притащили Тодд Риплогл и Аллен Блюм. В течение дня мне приходилось висеть на телефоне, а потом слушать пусть и приятную, но обязывающую работать музыку», – вспоминает Джексон. Самую известную мелодию под названием Grabbag Ли придумал во время просмотра матча любимой баскетбольной команды «Хьюстон Рокетс». Кстати, в игру вошел сырой вариант композиции. Окончательная версия прозвучала в сборнике дополнительных миссий Duke Nukem 3D: Plutonium Pack.

Duke Nukem 3D распространялась как условно-бесплатным способом в цифровом виде, так и на компакт-дисках через магазины. Игра разошлась очень высоким тиражом в 3.5 миллиона экземпляров.

НА ПЕРЕПУТЬЕ

В середине 90-х популярность shareware-игр пошла на спад. В 1995-м Apogee Software выпустила Blake Stone: Planet Strike, Realms of Chaos и Xenophage: Alien BloodSport, а в следующем году – Stargunner и дебютное творение финской студии Remedy Entertainment Death Rally. По сравнению с началом 90-х бюджеты игр возросли в несколько раз. Отбивать капиталовложения условно-бесплатным способом распространения становилось все сложнее. Скотт Миллер решил уйти с shareware-рынка и сосредоточиться исключительно на деятельности 3D Realms Entertainment.

ФИНСКИЕ ДРУЗЬЯ

Словно предчувствуя проблемы с выходом Prey и Duke Nukem Forever (подробнее об этих долгостроях читай ниже), в июле 1997 года Миллер и Бруссард подписали соглашение с Remedy Entertainment. Max Payne создавали долгие пять лет. Впрочем, ожидания того стоили. Игра стала самым успешным продуктом за историю существования 3D Realms Entertainment и разошлась тиражом свыше 4 миллионов экземпляров. Предлагаем тебе сравнить скриншоты из самой ранней и финальной версий. Далеко не факт, что без поддержки со стороны американских коллег финские разработчики смогли бы довести до ума столь амбициозный проект.

♠ *Заглавное меню первой части Duke Nukem.*

♥ *Shadow Warrior.*

Ли Джексон.

НЕПРЕДВИДЕННЫЕ ПОТЕРИ

Duke Nukem Forever далеко не единственная игра Apogee Software, не дожившая до релиза. На самом деле количество потерь намного больше. В 1990 году были отменены The Underground Empire of Kroz и Dino Days. В 1992 году список павших пополнили Commander Keen: The Universe Is Toast и клон Wolfenstein 3D под названием Fantasy 3D. В следующие три года разработчики не досчитались экшенов Cybertank 3D, Nuclear Nightmare, Angels Five, Monster Bash, Crystal Carnage, гонки Fumes и ролевки Wards of Wandaal: The Second Sword. А еще Apogee Software должна была издать Doom, Descent, Sango Fighter, Clif Danger, Cyril Cyberpunk, Blood, Alien Rampage и Descent: Freespace, однако права на распространение этих игр по различным причинам достались другим компаниям.

Max Payne. Скриншот 1999 года.

А еще в 1997 году Apogee Software попыталась счастье на рынке пинбольных симуляторов. Созданная в рамках компании студия Pinball Wizards выпустила в декабре 1997 года игру Balls of Steel, после чего благополучно закрылась.

PREY, ДА НЕ ТОТ

Во время борьбы с id Software самые большие надежды Скотт Миллер связывал с Prey. В июле 1995 года перед разработчиками поставили задачу создать мощный FPS, который бы запросто заткнул за пояс грядущую Quake от id Software. Команда состояла из шести человек: руководителя проекта Том Холл, ведущего программиста Уильяма Скарборо (William Scarboro), программистов Марка Дочтермана и Джима Доуза, художников Чака Джонса и Дугласа Вуда. Все, кроме Тома Холла, параллельно работали над Duke Nukem 3D. Осенью придумали сценарий и фишку с перемещением между уровнями с помощью порталь-ной технологии. В марте 1996 года прошло тестирование нового, полностью трехмерного движка игры. Планировалось, что игра будет готова к декабрю. Однако 12 августа большая часть команды подала в отставку. Том Холл ушел в ION Storm, Джим Доз и Марк Дочтерман отправились в Ritual Enterainment, а Чак Джонс и Дуглас Вуд перебрались в Valve Software. Остался лишь Уильям Скарборо.

В конце 1996-го на место ушедших специалистов пришли Пол Шуйтема (Paul Schuytema), Том Пител (Tom Pytel), Скотт МакКей (Scott McKay) и Аллен Дилинг (Allen Dilling). Новая команда показала

Balls of Steel.

Скриншот из Prey. 2006 год.

скриншот из Duke Nukem Forever образца 1997 года. Определенно без «Фотошопа» здесь не обошлось.

видеоролики на выставках E3 1997 и 1998, но так и не довела проект до конца. 13 октября 1998 года терпению Джорджа Бруссарда пришел конец и он отстранил Уильяма Скарборо и Пола Шуйтема от разработки. Остальные сотрудники разбежались по другим компаниям.

25 марта 1999 года проект возглавил Коррине Ю (Corrinne Yu), однако в начале 2000 года он подал в отставку. Игру заморозили до лучших времен.

В ноябре 2002 года несколько авторитетных американских интернет-изданий заявили о том, что Prey жива. Народ воспринял эту новость как неудачный розыгрыш. А зря. В апреле 2005-го Human Head Studios сделала официальный анонс и вскоре показала воскрешенную игру на выставке E3. В июле 2006-го долгострой наконец-то поступил в продажу. Итого с начала разработки до релиза прошло 11 лет.

DUKE NUKEM NEVER

Долгое ожидание Prey – цветочки по сравнению с мыльной оперой под названием «Релиз Duke Nukem Forever». Мы постарались восстановить хронологию событий.

Итак, 28 мая 1996 года после фантастического успеха Duke Nukem 3D Скотт Миллер и Джордж Бруссард дали старт разработке новой части сериала. Игру планировали создавать на купленном у id Software за 300 тысяч долларов движке id Tech 2 (он же Quake 2 Engine). В качестве издателя должна была выступить GT Interactive, дату выхода наметили на март 1998 года.

27 апреля 1997 года состоялся официальный анонс Duke Nukem Forever. В августе появились первые скриншоты. Позже Скотт Миллер признается, что опубликованные в журналах картинки не имели никакого отношения к игре. На самом деле разработчики получили доступ к исходному коду движка id Tech 2 лишь в декабре 1997 года, после того как в продажу поступила Quake 2. «Мы сделали ошибку и извлекли из нее урок. Большую часть того материала, что вы видели в прессе той поры, мы сделали на модифицированном движке первой Quake в свободное от работы время. Тогда мы валяли дурака, заканчивали Shadow Warrior и ждали движок Quake 2», – признался Джордж Бруссард.

Впрочем, мы отвлеклись. В многочисленных превью нам обещали золотые горы: тут вам и высокая интерактивность окружающего мира, и возможность изменения архитектуры уровней, и перемещение с помощью специальных приспособлений по вертикальным поверхностям и потолку, и управление несколькими видами транспорта. В конце мая 1998 года посетители выставки E3 увидели 3.5-минутный ролик с нарезкой игровых эпизодов. В нем были показаны почти все обещанные особенности. Не хватало только беготни по стенам и потолкам. Что самое интересное, спустя несколько лет другие компании реализовали эти фишки в своих проектах. В Half-Life мы увидим поездку на вагонетке по узкоколейке, в Red Faction – разрушаемые декорации, в Medal of Honor: Allied Assault – стрельбу из станкового пулемета по прущим напролом врагам, в Mafia: The City of Lost Heaven – погоню на грузовиках.

15 июня 1998 года сайт PlanetQuake первым в мире сообщил о том, что Duke Nukem Forever переходит с движка id Tech 2 на Unreal Engine. Спустя четыре дня Джордж Бруссард официально подтвердил эту информацию. И без того неплохой список ключевых особенностей игры пополнили обещания создать реалистичную лицевую и скелетную анимации. В 1999 году игра незаметно перешла на движок Unreal Tournament.

После продолжительного затишья о Duke Nukem Forever заговорили на выставке E3 2003. Показанные публике 2.5 минуты из игры вернули веру в 3D Realms Entertainment. На этот раз распространять проект собиралась Take-Two Interactive. Издательство выкупило за 12 миллионов долларов права на игру у Infogrames (именно ей принадлежит GT Interactive), вдобавок заплатило 2 миллиона долларов разработчикам.

14 сентября 2004 года Джордж Бруссард поделился свежей новостью: Duke Nukem Forever использует графическую технологию Unreal Engine 2.0 и физический движок Meqon. В феврале 2006-го он заявил, что готовы почти все уровни, осталось подождать самую малость. В июне того же года из стана Take-Two Interactive произошла утечка информации о деталях сделки. Оказывается, издательство должно было заплатить разработчикам 6 миллионов долларов. В марте 2005 года условия изменились: теперь авторам полагалось 4.35 миллиона долларов плюс бонус в 500 тысяч долларов за выпуск игры точно в срок. Интернет-магазин Best Buy объявил о приеме предварительных заказов на Duke Nukem Forever по цене 59.99 доллара. Покупателям обещали доставить коробки с игрой 2 января 2007-го. Но не тут-то было! В конце августа стало известно, что за последний год 3D Realms Entertainment покинули десять ключевых разработчиков, причем четверо из них ушли в Gearbox Software.

20 декабря 2007 года появился короткий рекламный ролик, затем наступает продолжительная пауза. В конце сентября 2008-го заждавшимся фанатам показывают три скриншота из игры, после чего вновь воцаряется тишина. В середине апреля 2009 года Джордж Бруссард выступил с коротким заявлением: «Duke Nukem Forever завершена на 90 процентов. Нам осталось решить

Один из первых скриншотов Duke Nukem Forever. 1997 год.

Duke Nukem Forever. 1999 год.

А эту картинку опубликовали в сентябре прошлого года.

примерно 71 задачу, в то время как на старте перед нами стояло 800–900 задач». Казалось бы, вот он, свет в конце туннеля. Еще чуть-чуть – и мы наконец-то дождемся выхода самого главного долгостроя индустрии! Оказывается, выступление Бруссарда было агонией. 6 мая все игровые сайты опубликовали короткую новость-молнию: 3D Realms Entertainment закрыта. В тот же день информацию подтвердили на официальном форуме компании. Причина довольно проста: Take-Two Interactive прекратила финансирование проекта и подала на разработчиков в суд. Представители издательства утверждают, что заплатили Apogee Software 12 миллионов долларов. В ответ Скотт Миллер заявил, что все это враки – за 13 лет разработки он потратил на игру свыше 20 миллионов долларов. 3D Realms Entertainment получила от Take-Two Interactive лишь 2.5 миллиона долларов, но на разработку абсолютно нового проекта под названием Duke Begins. Как говорил Борис Николаевич Ельцин, «вот такая загогулина».

▲ *После новости о закрытии 3D Realms Entertainment в интернет просочилось больше двух десятков скриншотов.*

▶ *Декабрь 2007 года. Старина Дюк позирует перед камерой.*

◀ *Некоторые поклонники сериала до сих пор верят в воскрешение Duke Nukem Forever.*

ВСЕ ВО ВЛАСТИ ФЕМИДЫ

Кто прав, кто виноват – решит суд. Самое интересное, что при определенном повороте событий компания Скотта Миллера может вновь вернуться к активной деятельности. Так что в летописи 3D Realms Entertainment мы пока ставим не жирную точку, а многоточие... ■

НЕСЧАСТЛИВЫЙ КОНЕЦ ION STORM

5 ЛЕТ НАЗАД

Студия Ion Storm – талантливая команда со сложной судьбой – официально прекратила существование. Компания Eidos Interactive, которой принадлежала Ion Storm, заявила о закрытии студии. Паблишер поступил так из-за возникших финансовых трудностей и, наверное, злого рока, преследовавшего игры Ion Storm. Deus Ex 2 и Thief: Deadly Shadows понравились геймерам, но не стали коммерческими хитами. То, что студия доживает последние месяцы, было ясно задолго до официального сообщения. В ноябре 2004 года Ion Storm покинул Уоррен Спектор (Warren Spector) – человек, подаривший миру Deus Ex, а спустя некоторое время заявление об увольнении подал и главный продюсер Deus Ex 2 Харви Смит (Harvey Smith).

Первая игра Ion Storm – Daikatana – была катастрофой.

После закрытия Ion Storm без крыши над головой остались 35 игроделов. Их перевели из Остина в Сан-Франциско в студию Crystal Dynamics. ■

АВТОР «ПЛЯЖА» ВЗЯЛСЯ ЗА HALO

Оглушительный успех Halo 2 подвиг боссов корпорации Microsoft на то, чтобы перенести франшизу на киноэкран. Обычно дело ограничивается тем, что права продаются крупной кинокомпании и дальше уж киношники сами решают, кому писать сценарий, а кто сядет в кресло режиссера. Однако Microsoft решила контролировать производственный процесс, не желая повторения историй Alone in the Dark и The House of the Dead. Издатель Halo намерен сначала получить на руки пристойный сценарий, а потом уже продать его. Для этого Microsoft обратилась в Creative Artists Agency – организацию, представляющую интересы многих голливудских талантов. После недолгих переговоров адаптировать Halo для большого экрана всего за $1 млн вызвался Алекс Гарленд (Alex Garland), сценарист «Пляжа» и «28 дней спустя». Писатель выполнил заказ в срок. Судьба фильма по-прежнему не ясна. ■

Установка Microsoft: «Уве Болл не пройдет!»

РАСПРОДАЖА В TROIKA GAMES

«После семи лет работы и трех изданных игр двери Troika Games закрываются навсегда. Распродается все: компьютеры Pentium 3 и выше, мониторы 13–21 дюйм по диагонали, столы, кресла, ксероксы и многое другое!» – такой пост появился в феврале на форуме сайта No Mutants Allowed. Позже сообщение было признано фальшивкой, но факт остался неизменным: независимый разработчик, подаривший миру Arcanum, The Temple of Elemental Evil и Vampire: The Masquerade – Bloodlines, доживал последние дни.

Вскоре главный программист Bloodlines Эндрю Мергс (Andrew Meggs) поведал миру: «В течение последних нескольких месяцев от Troika остался лишь скелет». Увольнения начались еще в ноябре 2004 года. А спустя неделю глава Troika Games Леонард Боярски (Leonard Boyarsky) официально сообщил: компания не нашла издателя для своего следующего проекта и закрывается. ■

Вампиры вечны, а Troika Games – нет.

10 ЛЕТ НАЗАД

СПИЛБЕРГ ПРОДЕШЕВИЛ

Издательство Electronic Arts объявило о покупке студии DreamWorks Interactive, известной по адвенчуре The Neverhood и шутеру Medal of Honor. Сумма сделки осталась в секрете. Зато не секрет, что один из основателей DreamWorks Interactive Стивен Спилберг (Steven Spielberg) впоследствии не раз заявлял, что продешевил. Решение о продаже он принял еще до релиза Medal of Honor. Когда же военный шутер вышел, он стал большим хитом. Последней игрой DreamWorks Interactive стал хоррор-экшен Clive Barker's Undying. В 2003 году компания была объединена с двумя другими студиями и переименована в EA Los Angeles. ■

Undying – последняя игра DreamWorks.

БОЛЬШОЕ ОГРОМНОЕ НАЧАЛО

Утром 28 февраля гейм-дизайнер Брайан Рейнолдс (Brian Reynolds) и трое его друзей-разработчиков объявили об открытии новой студии Big Huge Games. Прежде ребята работали вместе с гуру Сидом Мейером (Sid Meier) над Civilization, Civilzation 2, Alpha Centauri и Gettysburg! Не удивительно, что офис Big Huge Games располагался в том же городе, что и офис Firaxis Games, – в Хант-Вэлли, штат Мэриленд. Команда объявила, что будет разрабатывать передовые в технологическом плане стратегии. И слово свое сдержала. Rise of Nations и Rise of Legends – лучшее тому подтверждение. ■

После Rise of Legends студия завязала с RTS.

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет! Из сибирской берлоги на письма читателей отвечает Иван Гусев, бурый медведь, в 90-е годы принявший участие в секретном научном эксперименте по тренировке интеллекта по методу Павлова. Последние тесты свидетельствуют: я уже умнее Виктории Дайнеко. И бегаю быстрее. И могу спать на снегу. Возьмите меня на «Фабрику звезд»!
«Иван, – пишет Женя Китляев, – вы никогда не задумывались о смене своей роли в редакции? Вам очень нравится отвечать на письма разных ВЕЛИКИХ ТРАХОЗАВРОВ и Евгениев Китляевых? Так на большинство вопросов они могут получить ответ в интернете. А интернет у них есть, потому что письма приходят по электронной почте. Никогда не понимал, зачем люди пишут письма в редакцию? Я даже не могу ответить, почему я пишу это письмо. Нет, правда, почему?»
Знаешь, Женя, мне очень нравится отвечать на письма читателей. Сразу становится ясно, что работаешь не зря. Надеюсь, и вам нравится общаться с редакцией.

ПОЧЕМУ ВСЕ РАЗРАБОТЧИКИ ОБЛЕНИЛИСЬ И КАК БОРОТЬСЯ С АДМИНСКИМ БЕСПРЕДЕЛОМ?

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ»! Пишу вам, потому что наболело. Давно вас читаю и давно хотел написать, но не знал, о чем. Повод появился. Учусь я в девятом классе элитной гимназии Москвы. И недавно купил себе карманную игровую консоль PSP. А с ними весь класс ходит. Ну вот, все с прошитыми консолями. А эта прошивка дает возможность скачивать любые игры на карту памяти. Все бы ничего, но только это незаконно, самое настоящее пиратство.
Другой пример: я играю в World of Warcraft (в целях безопасности не буду называть имя своего персонажа). Играю только на лицензионных серверах. В моем классе есть много людей, которые играют на пиратских серверах. Лишь три человека честно платят абонентскую плату. Я хотел бы спросить: как мне убедить товарищей в том, что пиратство – это плохо? Всякое пробовал, ничего не помогает.

Искренне ваш читатель Димон aka Темноход

Что ж это за элитная гимназия, где ученики прошитыми PSP похваляются? Лузеры какие-то, а не будущие короли жизни. Ты к ребятам с прямым вопросом обращайся: «Что, на лицензионные игры у папы денег не хватает? И абонентку в World of Warcraft оплатить не может? М-да, измельчал нынче олигарх». Не переборщи с насмешками, иначе могут отлупить всем классом. Чтобы ребята захотели стать такими же правильными, как ты, надо быть лучшим. Образцом. Почаще доставай свою PSP, инкрустированную бриллиантами, рассказывай, что папиного паладина прокачивают десять китайских «фермеров», а ты его все равно выносишь с трех заклинаний, потому что играешь по-честному. Глядишь, люди к тебе потянутся.

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru

Здравствуйте, уважаемая редакция правильного журнала! У меня наболело, поэтому решил пожаловаться. Куда девался тот старый горячо любимый мною журнал? Куда делась рубрика «Железный FAQ»?
Мне, например, было интересно читать о проблемах и учиться на чужих ошибках (кстати, благодаря этой рубрике я сам собрал себе комп, спасибо!).
Да, появилось три диска, это хорошо. Дополнения для 55 игр – тоже. Но, может, обновите уже список игр? Grand Theft Auto: San Andreas? Люди, проснитесь! Уже 2010 год на дворе! То же самое про The Sims 2. И таких примеров множество! Надеюсь, в этом году все пойдет у вас лучше.

С уважением, <<Burn@ut>>

Журнал хоть и бумажный, а по сути – живой организм. Со временем все меняется: какие-то рубрики берут отпуск или вовсе отмирают, как отслужившие свое клетки, на смену двум дискам приходят три, в кресло главного редактора садится новый человек. И только Иван Гусев остается. Разве не здорово?!
Ты уж прости, друг, но твои претензии по поводу Grand Theft Auto: San Andreas и The Sims 2 мы не принимаем. Популярность игры вовсе не зависит от ее возраста. World of Warcraft вышла в 2004 году, но это не мешает ей лидировать среди MMORPG. Call of Duty 4: Modern Warfare берут лучше, чем большинство прошлогодних шутеров. Сборники Diablo и Warcraft продаются на ура! И если люди продолжают создавать модификации для San Andreas, значит, это кому-нибудь нужно?
Пойми, дорогой, есть геймеры-«бабники», а есть «однолюбы». Первые покупают новинки без разбора и скачивают все демоверсии в надежде отыскать что-нибудь этакое. Вторые берегут свое время. Они уже нашли свой идеал. Одним уютно в Азероте, другим – среди смешно лопочущих человечков из The Sims 2. Счастливчикам не нужна замена. Господи, как я им завидую!

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного и лично Иван Гусев! Читаю ваш журнал с августа 2008-го. Вы знаете, я пробовал читать многие компьютерные журналы, но ваш журнал мне понравился с первого моего номера. Пишу вам в первый раз. Знаете – наболело! Я играл во всех «Сталкеров», проходил и оригинальные игры, и модификации на всех уровнях сложности. Но чего-то в них не хватает! Знаете, атмосфера вроде бы есть, но игра короткая (это я про «Зов Припяти»)! Кстати, если кто не знает, инструменты для калибровки находятся в Припяти в универмаге и в КБО.
Продолжим. Иногда, бывает, и атмосфера есть, и игра длинная, и сюжет хорош, но начинка – ни к черту! Ни в одной игре у сталкера, за которого мы играем, нет ног! Это бесит! Но я благодарен компании GSC за такую замечательную игру! Кстати, у меня есть несколько стихотворений на тему «Сталкера», вот несколько лучших из них.

ВЫБРОС
О, как безумно за окном
Ревет, бушует выброс злой.
Бегут мутанты, идет дождь,
И ветер воет, замирая!
Ужасна Зона! В эту ночь
Мне жаль вояк, бродяг и сталкеров,
И сожаленье гонит прочь
В объятья выброса бескрайнего…
Бороться с мраком, радиацией,
Страдальцев участь разделяя…
И ждет их скоро там зомбация.
Бушует Зона, изнывая!

Zaharstalker, 13 лет, сталкер со стажем

Как я понял, суть претензий Захара сводится к следующему: он прошел вдоль и поперек S.T.A.L.K.E.R. вместе с дополнениями и так не увидел ног главного героя. Большое упущение! На что еще смотреть в FPS, как не на обувь? Абсолютно разделяю претензии Захара к современным разработчикам. И даже готов добавить пять копеек в копилку недовольства. Я играл во многие шутеры от первого лица, но ни разу не видел пяток главного героя. А мне пятки всегда были очень интересны. Я если на улице встречу даму с особо интригующими пятками, готов шагать за ней хоть километр, хоть пять. Неужели разработчикам трудно сделать так, чтобы я во время игры мог обернуться и проверить, все ли у меня в порядке с пяточками? Полагаю, нет. Помяните мое слово: игровую индустрию погубит лень.
Показал стихи Захара Евгению Евтушенко, тот сказал: стихи – супер. И даже записал в свой блокнотик на память: «Объятья выброса бескрайнего».

Привет, журнал!
1. Знаешь, я начал задумываться о пиратстве. О том, что это плохо. И не просто плохо, а очень плохо. И у меня вопрос, где можно приобрести лицензионную продукцию, кроме электронной дистрибуции (трафик жалко) и магазинов (дорого)? Просто мне надоело, что Team Fortress 2 постоянно вылетает, а Garry's Mod не коннектится. Задолбался играть на пиратских серваках. Люди, пиратство – зло! Вы еще не убедились? 2. Left 4 Dead 2. В Valve совсем распоясались. Мне не понравилась вторая часть. Разработчики чуть-чуть подправили движок и добавили немного нового контента. Все мы помним гигантского Пса из Half-Life 2. Мне показалось, что Танк – измененная модель Пса с новыми текстурами и анимациями. Ибо ходят они одинаково. Словом, в Valve обленились.

Влад Бардюг

Итак, Влад решил завязать с пиратской продукцией. Но есть нюансы: цифровая дистрибуция не подходит, поскольку трафик стоит денег, а покупать лицензию в магазинах дорого. Что же делать? Самый простой вариант: начать воровать! Врываешься в магазин со шваброй наперевес, кладешь всех на пол и забираешь новинки. Дешево, и, заметьте, пиратам ни копеечки не уходит. Однако метод, прямо скажем, не для всех. Могут и отлупить, и даже в милицию сдать.
В фильме «Реальная любовь» старый рокер советует тинейджерам в телеэфире: «Дети, не покупайте наркотики! Становитесь рок-звездами, и вам дадут их даром!» К чему я клоню? Влад, становись игровым журналистом, и будешь бесплатно получать новинки на рецензию. Правда, попасть в редакцию не просто (нужны определенные таланты), но если задаться целью, все получится.
Кстати, Гейб Ньюэлл (Gabe Newell), глава Valve, недавно признался мне, что дома играет только в «Косынку» и Disciples 3. Делайте выводы, друзья, делайте выводы.

Здравствуйте, редакция журнала «PC ИГРЫ». Я вот как раз прошел игру Dreamkiller и хочу поделиться впечатлениями. Игра – точная копия Painkiller, даже названия схожи, только идея о проникновении в безумные сны звучит интереснее. И все равно, на мой взгляд, Painkiller была лучше, чем Dreamkiller. Вот, например, в Dreamkiller все финальные боссы однообразны. Главное в этой игре – бежать и прыгать из стороны в сторону, уворачиваясь от выстрелов и ударов, и мочить босса. А в старой доброй Painkiller к каждому боссу был свой подход. Чтобы победить такого босса, я лично тратил немало времени, отыскивая слабые места противника. И каждый следующий босс был сильнее предыдущих. И мне хотелось узнать, что там, на очередном уровне.
Разработчики Dreamkiller явно поленились. Игра проходится за день-два вне зависимости от того, сколько в нее играть

каждый день, и при этом мозг напрягать не надо. Жаль, ведь все мы знаем, что студия, создавшая Dreamkiller, когда-то работала над Painkiller: Overdose. Вы, конечно, можете мне сказать: мол, если хочешь напрячь мозг, иди играй в «Шерлока Холмса», но я думаю, и в FPS должен быть смысл и иногда и в них нужно напрягать мозги.

С уважением, Шерлок Холмс

Эх, молодежь, молодежь... Не дорожите вы своим временем! Покупаете всякую ерунду, а потом еще и до конца проходите. Оно и понятно – деньги ведь уплачены, значит, «надо получать удовольствие». Этого можно было бы избежать, если бы ты, Шерлок, дождался рецензий на игру. Или прошел заново Painkiller.
С Dreamkiller все было понятно с самого начала. Никто и не пытался нас убедить, что чешские разработчики создают AAA-проект, сопоставимый с Gears of War. Первый же ролик, появившийся незадолго до релиза (тоже, к слову, показатель), дал понять: нас ждет бюджетная игра, покупать которую стоит только поклонникам классических шутеров и коллекционерам недоразумений.

Здравствуйте, уважаемая редакция правильного журнала. Вот и наступил 2010 год! Какие подарки ждут нас от производителей игр? Быть может, Blizzard сделает World of Warcraft бесплатной, поднимет рейты до x100 или x500 и, наконец, запустит в игру самого Короля-лича? Или, может, появятся подробности о Half-Life 2: Episode 3? Лично я верю в чудеса. А какой подарок вы собираетесь сделать своим читателям? Например, я бы не отказался от дополнительного раздела с рекламой аниме на диске. Ведь именно благодаря этому когда-то я решил купить и посмотреть великую Death Note. Также я был бы рад, если бы вы выкладывали, к слову, новые патчи от WoW по мере выхода, тогда бы не пришлось качать их из инета. Хах, вы, наверное, думаете: «А не опухнешь?» Что ж, помечтать никогда не вредно, так ведь? Желаю вашему журналу жить и процветать, мне ведь его еще долго читать, надеюсь. Всего наилучшего.

Вечно ваш Kami

Привет, Kami. Реклама аниме на наших дисках вряд ли появится, да и патчи к World of Warcraft надо скачивать с пылу с жару. Однако работа над DVD-приложением ведется постоянно, и, уверен, скоро на дисках появится много чего интересного (и порой неожиданного).
Третьего эпизода Half-Life 2 все равно не будет, тут к гадалке не ходи. Чует сердце, Episode 3 перерос в Half-Life 3.
Какие подарки сделают геймерам разработчики в 2010 году? Вот чему бы обрадовался лично я. BioShock 2 окажется лучше первой части. Aliens vs. Predator не будет фуфлом. «Принц Персии» станет самым кассовым фильмом 2010-го. Всех разработчиков Max Payne 3 посадят за вандализм. О чем еще можно мечтать? Определенно не о чем.

Здравствуй, правильный журнал. Пишет тебе правильный читатель, живущий в правильном городе, сидящий на правильном стуле перед правильным компьютером. Ну а пока он пишет, я вопрос задам. В одном из прошлых номеров в рубрике «О наболевшем» было письмо, в котором читатель жаловался, что игры стали попсой, и приводил в пример Call of Duty: Modern Warfare 2 (спасибо, кстати, за плакат в январском выпуске – классный, я уже повесил его на стену). Тогда я не воспринял всерьез его мысль, но сегодня, вспоминая молодость в Need for Speed: Underground 2 и наяривая по Бэйвью под тяжеленькую музыку, я подумал, что последняя часть серии – Shift – и впрямь попсовее, о чем свидетельствует музыка. Вспомните саундтреки старых NFS. Вот это, я понимаю, драйвовые композиции, идеально вписывающиеся в общую атмосферу. А что в новой Shift? Откровенно попсовая музыка. Такое ощущение, что не гоночная игра, а радио «Попса».

С уважением, eXaM

Сейчас, eXaM, я назову тебе имя «врага». Несколько лет назад издательство Electronic Arts открыло собственный музыкальный лейбл – Artwerk. Первым артистом, согласившимся «плясать под дудку» EA, оказался электронщик Junkie XL. Его композиции ты мог слышать в гоночных аркадах Need for Speed: Underground и Need for Speed: Carbon. Он и другие музыканты Artwerk стали регулярными поставщиками музыки для игр EA. В том числе для серии Need for Speed. Впрочем, хоть Artwerk возникла относительно недавно, надо заметить, в Need for Speed всегда звучала попса. Только рок-попса. Плюс немного электронной музыки и чуток хип-хопа. Такие задорные песни любят включать в саундтреки молодежных комедий вроде «Американского пирога». Сейчас в фаворе немного другая музыка, и не удивительно, что в Shift поет Канье Вест (Kanye West).

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Не так давно просмотрел кинематографический ролик Dragon Age. Позже приобрел саму игру. Игра показалась бодрой и интересной, чего не скажешь об озвучке. Вроде бы кругом бездуховность, кровища, ошметки летают, экшен, а персонажи разговаривают как нытики. Морриган – унылая внучка Йоды. Даже интонации местами как-то неправильно расставлены. Что примечательно, в роликах на английском языке, которые я смотрел в интернете, персонажи переговариваются очень даже бодро.

Локализация «Dragon Age: Начало» получилась... хм-м... неоднозначной. Местами откровенно неудачной. Что ни говори, а RPG подобного масштаба надо не переозвучивать, а переводить субтитрами. Сложно записать столько реплик и все правильно свести в сжатые сроки. Даже в английской версии встречаются диалоговые баги, чего уж говорить о русской.

**Парочка вопросов к редакции. Почему журнал уменьшился вдвое? И, по-моему, он худеет и худеет.
Для чего вы в конце журнала пишете о наитупейших RPG страниц на десять? Мне совершенно неинтересно читать про Warcraft и остальную чушь. Я думаю, я не один такой, кому это не нравится. Или вам просто не хватает материала и вы все расширяете этот глупый раздел?**

На самом деле журнал похудел один раз в начале кризиса. Само собой, не вдвое. С тех пор остается умеренно пухленьким.
Что касается рубрики «Ретро», то, как показывает редакционная почта, большинству читателей она нравится. Видимо, не все считают Warcraft тупой.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

Если бы события игровой индустрии равномерно распределялись по всему календарному году, то... наверное, было бы не так интересно, хотя точно намного удобнее. Чтобы определить интенсивность работы пиарщиков и ньюсмейкеров, нет никакой необходимости оценивать количество пресс-релизов в почтовом ящике или скрупулезно просматривать новостные ленты. Даты крупных анонсов, время продвижения проектов-статистов, предпраздничная лихорадка, главные выставки... Расписание можно составить, кажется, хоть на десять лет вперед. Наша индустрия до ужаса консервативна, скучные маркетологи со своими медиапланами очень редко преподносят сюрпризы, и каждый сюрприз – событие экстраординарное. Впрочем, эти правила игры давно приняты всеми, да и жаловаться тут особо не на кого и не на что.

Разве только на почти полное отсутствие событий в начале года. Из интересного можно отметить, например, анонс дополнения для «Dragon Age: Начало» – Awakening. В дополнении продолжает развиваться сюжет оригинальной игры, станет еще больше сложных выборов и нравственных дилемм – все в соответствии со сценарным каноном. Самое приятное в этой новости – дата релиза: add-on должен выйти всего через несколько месяцев, в марте этого года. Ну а впрочем... Нет ничего удивительного, что в самом начале 2010-го мы продолжаем жить релизами самого конца 2009-го: достаточно назвать James Cameron's Avatar, например, или The Saboteur.

Дмитрий Эстрин,
редактор рубрики

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ

Демоверсия нового военного авиационного симулятора, события которого разворачиваются во времена Второй мировой войны. Для того чтобы умело управляться со штурвалом, лучше сначала потренироваться в обучающем режиме, после чего приступить к кампаниям, где доступны две миссии. Первая – за Британию, «Огненное небо Дувра», в которой нам предлагают защитить побережье от нескольких десятков вражеских истребителей. Во второй миссии (за СССР) необходимо ликвидировать «уличный» аэропорт в Берлине. Ну а полетать можно на советском истребителе Ла-7 и одномоторном британском Spitfire Mk.II.

EUROPA UNIVERSALIS 3: HEIR TO THE THRONE

Демоверсия третьего дополнения к глобальной стратегии Europa Universalis 3. Доступен временной отрезок эпохи Великих географических открытий (1492–1550), где восемь основных европейских держав борются за мировое господство. Нам предлагают развязать войну между Чехией и Австрией, покорить Европу вместе с Францией, расширить торговые связи Венеции или объединить британские острова. За отведенный срок можно серьезно переписать историю, объединяясь в союзы, сражаясь и захватывая территории, меняя религию и организовывая великие революции.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

BATTLEGROUNDS 2 1.5A

В нынешнем месяце мы предлагаем на нашем диске Battlegrounds 2 1.5a – отличную модификацию, где вместо мрачных улиц City 17 предстоит осваивать поля сражений войны за независимость США. Битва проходит между американской армией, к которой примкнули ополченцы, и англичанами, призвавшими на свою сторону индейцев. С момента появления Battlegrounds 2 прошло несколько лет, и ее создатели не сидели сложа руки. Мод стал не только интереснее, но и заметно красивее, появилось много новых карт.

HARDQORE 2

Большинство модификаций, создаваемых для Doom 3, призваны улучшить графику, но периодически выходят и полноценные конверсии, заметно изменяющие игру. На нынешнем диске мы представляем HardQore 2, работу, которая переворачивает игру с ног на голову. Создатели данного мода поставили задачу превратить шутер от первого лица в платформенную аркаду, что им с успехом удалось. HardQore 2 получилась на редкость веселой вещью, от атмосферы страха, которой пропитана Doom 3, не осталось и следа.

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

ИТОГИ ГОДА

Как события игровой индустрии аккуратно укладываются в известное всем календарное расписание, так и материал по итогам завершившегося года в журнале «РС ИГРЫ» давно уже перестал быть сюрпризом. Все должно быть знакомо: масса номинаций, еще больше номинантов и, конечно, победители. Впрочем, интриги, кажется, не получилось. Ну какая еще игра могла победить в номинации «Лучшая игра в жанре RPG»? Была ли реальная конкуренция в жанре стратегий? С другой стороны, мы постарались не только раздать всем заслуженные места, но и понять, какие тенденции преобладали в 2009 году.

ТРЕЙЛЕР TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

О проекте с названием Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction мы впервые упомянули еще в 2006 году, когда в Сеть случайно (или не случайно?) просочились первые иллюстрации. Шли годы, Ubisoft успела анонсировать игру, объявить дату релиза, несколько раз ее перенести и даже, кажется, ненадолго забыла о Сэме Фишере (Sam Fisher). Скоро наступит момент истины: в прошлом году новая Splinter Cell неоднократно демонстрировалась на выставках и производила впечатление завершенного проекта. В преддверии официального релиза предлагаем ознакомиться со свежим игровым трейлером.

ФАБРИКА ФУТБОЛА

На диске к этому номеру ты найдешь клиент игры «Фабрика футбола». Что это такое? Это уникальный онлайн-менеджер и симулятор футбола. В игре тебе предстоит собрать собственную команду, состоящую из пятнадцати реально существующих футболистов Российской Премьер-Лиги. Улучшать свою команду ты будешь с помощью специальных карт игроков, движений, возможностей и менеджмента. Помимо товарищеских матчей, ты можешь участвовать в регулярных чемпионатах и Суперкубках, чтобы не только доказать свое превосходство над другими игроками, но и выиграть ценные призы.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

COLIN MCRAE: DIRT 2

С выходом Shift исконно аркадный сериал Need for Speed в одно мгновение встал в один ряд с серьезными симуляторами. А буквально пару месяцев спустя другая знаменитая франшиза – Colin McRae, удивительное дело, из разряда симуляторов окончательно переметнулась в категорию легкомысленных аркад. DIRT 2 окончательно избавилась от остатков интеллекта и превратилась в нечто среднее между третьей частью Race Driver и Need for Speed ProStreet. Не то чтобы это так плохо, скорее странно, необычно и даже любопытно. Смотри наш видеообзор и узнаешь, почему.

DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС

Пятые «Герои» и новая King's Bounty, созданные российскими разработчиками, получились играми отличными, заслуживающими всеобщего внимания. Мало кто сомневался, что успех ждет и Disciples 3. А зря: так уж получилось, что именно третий блин вышел комом. Причины настолько стандартны и очевидны, что о них даже неинтересно говорить. Все как всегда: великолепный дизайн, оригинальные игровые механики погребены под ворохом недочетов, багов и недоработок. Следуя печальным игровым традициям отечественного игропрома, игра была выпущена в откровенно сыром варианте.

FOOTBALL MANAGER 2010

Некоторым поклонникам виртуального футбола куда больше по душе исследовать рынок молодых игроков Анголы, чем пинать мячик по изумрудному газону какого-нибудь Сантьяго Бернабеу. Для таких разработчики из Sports Interactive предлагают очередное обновление популярного сериала Football Manager. Проект всегда был рассчитан на опытного пользователя в отличие от, скажем, конкурирующей FIFA Manager, но теперь даже не слишком хорошо разбирающийся в футбольных тонкостях игрок может всего за пару вечеров освоить внутриигровые механизмы Football Manager 2010.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ВИДЕО

Previews:
Command and Conquer IV
Battlefield Bad Company 2

Reviews:
Serious Sam HD: The First Encounter
Crash Time 3
Colin McRae: DiRT 2
The Sims 3: Мир приключений
LEGO Indiana Jones 2: Приключение продолжается
Dark Fall: Lost Souls
The Saboteur
Властелин колец Онлайн: Осада Лихолесья
Ninja Blade
James Cameron's Avatar
Runaway 3: Поворот судьбы
Предтечи
Disciples 3: Ренессанс
FIFA Manager 10
Football Manager 2010
Король Артур
Rogue Warrior
Mount & BLade. Огнем и мечом
Star Wars: Republic Heroes

Specials:
Итоги года
Игротека
Дневник Wargaming.net
Дневник разработчиков Splinter's Cell: Conviction
Дневник разработчиков Command and Conquer 4
Презентация командного дефматча Battlefield: Bad Company 2
Презентация Star Trek Online

Трейлеры:
Batman: Arkham Asylum II
Borderlands: Mad Moxxi's Underdome Riot
Brink
Dark Void (2 ролика)
Everquest II: Sentinel's Fate
Guild Wars 2
Kung Foo!
Lionheart: Kings' Crusade
Mass Effect 2
Medal of Honor
R.U.S.E.
Star Trek Online
Tom Clancy`s Splinter Cell: Conviction
Tron Evolution
Vancouver 2010 – The Official Video Game of the Olympic Winter Games

Демоверсии:
Europa Universalis III:
Heir to the Throne
Крылатые Хищники

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
ArmA II
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom 3
Dragon Age: Origins
Far Cry
Far Cry 2
Fallout 3
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Left 4 Dead
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
ArmA: Armed Assault
ADF mod 1.02
Battlefield 2
OneManShow Mod 5.0
Doom 3
HardQore 2
Far Cry
Far Cry Soldier Mod beta 8
Half-Life 2
Battlegrounds 2 1.5a
Korsakovia
Quake 4
Zero Barrier v1.2
rFactor
Clio Cup 2008 1.00
Star Wars Battlefront 2
Morishim Imperial Attack
Unreal Tournament 2004
SeaPack 1.0

ДРАЙВЕРЫ

ATI Catalyst 9.12 Win 7/Vista 32-bit
ATI Catalyst 9.12 Win 7/Vista 64-bit
ATI Catalyst 9.12 Windows XP 32-bit
DirectX End-User Runtime (Август 2009)
ForceWare 195.81 Win 7/Vista 32-bit
ForceWare 195.81 Win 7/Vista 64-bit
ForceWare 195.81 Win XP 32-bit
Realtek HD Audio Driver 2.40

ПАТЧИ

Demigod. Битвы богов v1.2 RU
Disciples III: Ренессанс v1.04 RU
Divinity II. Кровь драконов v1.3.15 RU
Dragon Age: Origins v1.02a Интернациональный
Европа III. Византия v3.2 RU
Линия Фронта. Битва за Харьков №5 RU
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim v1.1.88 RU
Мародер v1.3 RU
Черные бушлаты v1.0.0.2 RU
Need for Speed: Shift v1.02 EU, RU
Sacred 2: Лед и Кровь v2.65.1 RU
Street Fighter IV v1.0.0.1 RU
Искусство войны: Африка 1943. Итальянский вариант – hotfix v1.3.6a RU
Warcraft III: Reign of Chaos v1.24c RU
Warcraft III: The Frozen Throne v1.24c RU
Arma 2 - HotFix для кампании «Eagle Wing»
Arma 2 v1.05 EN,RU
Civilization IV: Эпоха огня v3.19 RU
Civilization IV: Колонизация v1.01 RU
День Победы III v1.3 RU
James Cameron's Avatar: The Game v1.01 RU
Король Артур v1.03 RU
King's Bounty: Принцесса в доспехах – «Мешок подарков»
Mount & Blade. Огнем и мечом v1.014 RU
NecroVisioN: Проклятая рота v1.0.0.1 RU

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Базы читов:
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 10.5
CheMax Rus 9.3

Чит-программы:
ArtMoney SE 7.32
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры:
Colin McRae: Dirt 2
Fantastic Four
Fort Zombie
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
NHL 09
Star Wars: Battlefront II
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes
Star Wars: The Force Unleashed
Крылатые Хищники
Zombilution

Трейнеры:
BattleForge (обновление 03.12.2009)
BattleForge (обновление 16.12.2009)
Borderlands: The Zombie Island of Dr. Ned v1.1
Call of Duty: Modern Warfare 2 (обновление 19.12.2009)
Call of Juarez: Bound in Blood v1.1
Europa Universalis III: Heir to the Throne
FUEL
Heroes Over Europe
James Cameron's Avatar: The Game
Just Cause
Left 4 Dead 2 v2.0.0.6
Need for Speed: Shift v1.2
Ninja Blade
Red Faction: Guerrilla
Red Faction: Guerrilla v1.1
Resident Evil 5
Resident Evil 5 v1.0.0.129
Star Trek: D-A-C
Tropico 3
Twin Sector

Редакторы игр:
Darkest of Days – Level Editor 1.00
The Sims 3 – World Creator Tool

SHAREWARE

Mystery P.I. – Lost in Los Angeles
Avenue Flo
Aztec Tribe
Coconut Queen
Fishdom: Frosty Splash
The Treasures of Montezuma 2
Westward IV: All Aboard
Wisegal

СОФТ

Свежий софт:
Ad-Aware Free Anniversary Edition 8.1.2
AVG Internet Security 9.0.716a1803

Avira AntiVir Personal 9.0.0.415
Kaspersky Virus Removal Tool 2010 (9.0.0.722)
Outpost Antivirus Pro 2009 6.7.1
Trend Micro Internet Security Pro 17.50.1366.0000
Nero Free 9.4.12.708
CoffeeCup GIF Animator 7.6
Image Resize Guide Lite 1.0.1
My Screen Recorder Pro 2.67
Nature Illusion Studio 3.20
Avant Browser 11.7 Build 43
Google Chrome 4.0.266.0 beta
Hamachi 2.0.1.66
LimeWire Basic 5.4.6
Remote Office Manager 4.0.1
Voice Connector 3.1
BluetoothView 1.35
CheMax for Console 1.5
Cowboy With Keyboard 2.1
EditPlus 3.12
EF Commander XP 7.30
Eyes Relaxing and Focusing 3.0
Font Manager Pro 1.0
Joke v1.3.2.1
ScreenRun 1.1.9
SiSoftware Sandra Lite 2010 (16.10)
SUMo 2.7.0.81
VideoCacheView 1.52
ZipGenius 6.2.0.2008
Cool Flash Player 2.18
DVD X Player Pro 5.3.4.0
FLVPlayer4Free 3.8
Free Video Flip and Rotate 1.5.1.54
FreeRIP MP3 3.3
Mitec Media Manager 1.0
Power Video Converter 2.2.16
Sony ACID Music Studio 7.0a build 157
Stereoscopic Player 1.5.3
Volume Balancer 1.9
Xilisoft Video Converter 5.1.26.1127
DocumentsRescue Pro 5.1
FreeUndelete 2.0.32209
Driver Magician 3.48
File Backup Watcher Free 2.8.30
Final Uninstaller 2.5.5
PassMark BurnInTest Pro 6.0 Build 1017
RegVac Registry Cleaner 5.02.00
Uninstall Tool 2.9.5
Vista Manager 3.0.8

Софт-стандарт:
ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.91 RU
WinZip 14.0.8688
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.5.7
Opera 9.64 International

CloneDVD 4.5
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.5.2716
Virtual CD 10.0.0.3
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.2 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10.2
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 5.6.1
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.15.1179
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 3.0.3
HyperSnap-DX 6.70.01
Mozilla Thunderbird 3.0 Rus
The Bat! Pro 4.2.18
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.5 Build 105
Miranda IM 0.8.11
mIRC 6.35
QIP Build 8095
FAR Manager 2.00 Build 1263
Total Commander 7.50
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime QuickTime 7.6.5
VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.3
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN
Kick-Ass
Перси Джексон и Олимпийцы: похититель молний
Помни меня (Remember Me)
Время ведьм (Season of the Witch)
Ученик чародея (The Sorcerer's Apprentice)

VOD
Moon vs Grubby

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант. Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за границы.

Автор:
Элди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

SILENT HILL 4: THE ROOM

БОЛЬШЕ, ЧЕМ СНАРУЖИ

Мурашки по коже. Дали был бы доволен.

ДРУГОЙ ХОЛМ

Большое видится на расстоянии: со времени выхода Silent Hill 4: The Room прошло вот уже пять лет, а из всего сонма игр, посвященных мифологии Тихого холма, больше всего в память врезалась именно эта. Да, первая игра была очень атмосферной, а вторая – самой сильной по части психологии и драматургии... Но закроешь, бывало, глаза, попытаешься представить себе первое, что приходит на ум при словах «Сайлент Хилл», и видишь дыру в бетонной стене ванной комнаты. Заигрывать с подсознанием вообще опасно, а ребята из Team Silent за долгие годы работы научились не то что заигрывать – круто замешивать его, точно свежее тесто. О классической трилогии мы еще непременно поговорим – она того более чем стоит, но дело в том, что The Room из общего SH-ряда очень сильно выбивается. Во-первых, здесь нет самого Сайлент Хилла. Точнее, есть, но в столь гомеопатических (и неинтерактивных) дозах, что этим наличием можно пренебречь. Во-вторых, впервые в серии в игре присутствует вид от первого лица. В-третьих, тут есть абсолютно неубиваемые противники. В-четвертых, The Room необычайно, почти садистски беспощадна к игроку. Наверное, эти причины стоят того, чтобы вернуться к несчастному Генри Тауншенду (Henry Townshend) еще на несколько минут (хотя после финальных титров желания переиграть The Room еще раз у меня, например, совершенно не возникло).

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team Silent
- **ДАТА ВЫХОДА:** 10 сентября 2004 года
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 7,0/10

ЗАКРЫТО

Проблемы у Генри начались одним хмурым утром. Проблемы заключались в том, что он вдруг обнаружил себя запертым в собственной квартире. Окна не открывались, телефон молчал, входная дверь оказалась скованной страшного вида цепями; Генри попробовал потыкать кнопки телевизора – тот тоже не подавал признаков жизни. Вдобавок ко всему в ванной комнате прямо над стульчаком появилась странная дыра – сколько ни светил туда фонариком Тауншенд, конца и края этой аномалии он обнаружить не смог. Что бы сделал любой нормальный человек, окажись он в такой ситуации? Разумеется, Генри сделал то же самое: он стучал в стены, кричал в замочную скважину, пытался связаться с соседями

В четвертой части Silent Hill непривычно много чистого экшена – злого, жестокого, неприятного.

и подать знаки кому-нибудь на улице. Все бесполезно: никто его не слышал. Помощи ждать было неоткуда. И тогда Генри сделал единственное, что еще мог, – полез в дыру.

В дыре Генри ждал, мягко выражаясь, ад. Там было метро с гигантской пуповиной, там был сиротский приют с заживо сожженными воспитанниками, там была бесконечная водонапорная башня, по которой величаво ходили близнецы с телом ворона и двумя человеческими головами на тонкой шее; там были люди и предметы – один больнее другого. А еще там был жуткий серийный убийца, который выглядел очень несчастным человеком, что, впрочем, не мешало ему бродить по тем же коридорам и доставать из-под полы тяжелого плаща автоматическое оружие. Этот человек – который будет преследовать Генри до самых финальных титров – практически неуязвим; он смотрит на него в дверной глазок и периодически приходит в гости в образе милого парнишки лет шести. Этот человек на полном серьезе считает комнату, в которой оказался заперт Генри, своей настоящей матерью.

ОТРАВЛЕННЫЙ ЦВЕТ

The Room – болезненно красивая игра. Целиком исполненная в оттенках серого, она выглядит одним большим карандашным наброском. Для иллюстрации бездонных черных глубин людского подсознания эта серость подходит как нельзя лучше – к тому же такой подход заставляет живо реагировать на любую смену палитры. Так, например, пепельный оттенок сгоревших комнат детского дома резко контрастирует с водянистыми интерьерами напорной башни... а неподготовленный глаз, скорее всего, разницы между двумя локациями не заметит вовсе. То же самое можно сказать и о самой комнате, где находятся единственные на всю игру точка сохранения и место хранения найденных предметов. Она исполнена в той же минималистской манере – с пастельными обоями, бледной мебелью и пугающе бесцветными стенами; но самое интересное начинается где-то в середине игры. Поначалу в комнате само собой восстанавливается здоровье Генри, и она выглядит для него эдаким защитным домиком из детских считалок... Но потом с ней начинают происходить перемены. С каждым новым возвращением Генри из дыры комната постепенно наполняется странными вибрациями, а на стенах возникают мутные пятна. Когда в один прекрасный момент она перестает быть универсальной «аптечкой», хочется выдохнуть: наверное, это самое плохое, что может с ней, последним безопасным бастионом в этом сошедшем с ума мире, случиться... Но нет, самое плохое впереди. Из пятен на стенах и потолке сначала появляются бесплотные руки, затем – жуткие тела целиком; они пытаются схватить Генри, и почти всегда это у них получается. Комната вдруг становится очень тесной и душной, и кошмар по другую сторону дыры кажется уже вполне приемлемой средой обитания.

Хотя и там, по другую сторону, не менее опасно. Кроме доводящих до дрожи фантазий воспаленного разума там путешествуют самые страшные, самые опасные и самые красивые призраки в истории компьютерных игр. Это жертвы того самого маньяка в плаще, и они не видят разницы между своим убийцей и случайным путником. Призраки преследуют Генри, который может лишь на время отбиться от инфернальных темных фигур – убить их невозможно. Если найти особый меч, призрака можно навсегда пригвоздить к одному конкретному месту, но мечей меньше, чем призраков, и это заставляет мистера Тауншенда в исступлении лавировать между локациями, проклиная все на свете и пытаясь добраться до хоть сколь-нибудь безопасного уголка. Очень своеобразное ощущение: словно ты попал в настолько чуждое и враждебное тебе место, что оно само отторгает тебя, выталкивает за свои пределы... при том, что это место по-своему очень привлекательно. По местным улицам и развалинам хочется бродить медленно, вдумчиво, разглядывая каждую мелкую деталь, но за углом слышится легкий шелест шагов, а там, вдалеке, завывает мертвая длинноволосая женщина. Нужно бежать.

ВЫХОД

Четвертая часть Silent Hill, в конце концов, очень восточная игра. Тут много нюансов: и предельная физиологичность, и культ личности (каждой, что встречается на просторах The Room), и принципиальная невозможность достижения поставленной цели. Все, что ищет Генри, он найдет внутри комнаты – за все время поисков выхода из нее игроку и в голову не может прийти, что никакого выхода нет в принципе. Не говоря уже о множестве аллюзий, подтекстов и психологических капканов: к The Room мастерство необычайно талантливых парней из Team Silent выросло до каких-то космических высот, а все идеи жанра Survival Horror тут придуманы заново и вывернуты наизнанку. Для своего времени Silent Hill 4 оказалась слишком экспериментальной, слишком издевательской игрой. Сейчас же, запуская этот диск и слушая первые аккорды фантастической темы Room of Angel от Акиры Ямаоки (Akira Yamaoka), становится ясно: глубже в эти черные дыры не забирался никто. Мимо всех ложных дверей к неизбежному ответу: к некоторым замкам нельзя найти ключа – просто потому, что его не существует, а с некоторыми призраками приходится жить вечно. ■

Смещение горизонта. Самый старый SH-прием в The Room действует безотказно.

The Room даже фоновыми декорациями играет на нервах! Что это – корни? скрюченные пальцы мертвеца? игра светотени?

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: очень тонко; но если вы вошли в эту комнату – пути назад уже не будет.
Почему страшно: вообще говоря, The Room – самая точная иллюстрация к самому понятию страха.
Для кого страшно: для того, кто понимает, что дверь открывается минимум с двух сторон.

АНОНС

РС ИГРЫ #03'2010

МАРТОВСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 25 ФЕВРАЛЯ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

Самые важные проекты 2010 года по версии «РС ИГР», вся правда о живом видео в играх и невероятные приключения американских военных на Аляске – впервые на РС и с поддержкой DX11.

А также:
- Mass Effect 2
- Split/Second
- Dragon Age: Начало – Пробуждение
- BioShock 2
- Dark Void
- Lost Planet 2

и многое-многое другое...